サバイバルライフ・シミュレーション

無人島物語3

A.D.1999 TOKYO.

USER'S MANUAL

ユーザーサポートのご案内

この度は「無人島物語３」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。製品には万全を期しておりますが、万一ディスクに破損があったり、インストール動作中にトラブルがありましたら巻末の「お問い合わせシート」をコピーして出来るだけ詳しくご記入の上、下記住所までお送り下さい。明らかに当方に責任がある場合には無償で修理、交換させていただきます。
お客様の不注意による故障や、長期使用による故障等の動作不良の場合は、1,500円（現金書留）にて有償交換いたします。

ユーザー登録ハガキは必ずご返送下さい。ユーザー登録の無い場合はサポートをお断りする場合がございます。

ゲームの攻略法や内容に関するご質問は原則としてお断りいたします。また勝手ながら、トラブル以外のご質問やご感想等は出来るだけ往復ハガキまたは封書にてお寄せいただきますようお願い申し上げます。

〒141 東京都品川区西五反田7－25－9 西五反田ＥＳビル3F
株式会社ケイエスエス マルチメディア事業部
「無人島物語３」ユーザーサポート係
TEL. 03－5702－5615 受付時間：月～金 11:00～17:00（祝祭日を除く）

サバイバルライフ・シミュレーション

無人島物語3

A.D.1999 TOKYO.

USER'S MANUAL

この作品はフィクションであり登場する団体、人物などの名称はすべて架空のものです。

Contents 目次

無人島物語の世界 ———— 2

ゲームの準備 ———— 4

メイン画面の見方 ———— 6

コマンド ———— 8

パラメーター ———— 13

イベントポイント ———— 19

その他のイベント ———— 20

パーティーについて ———— 23

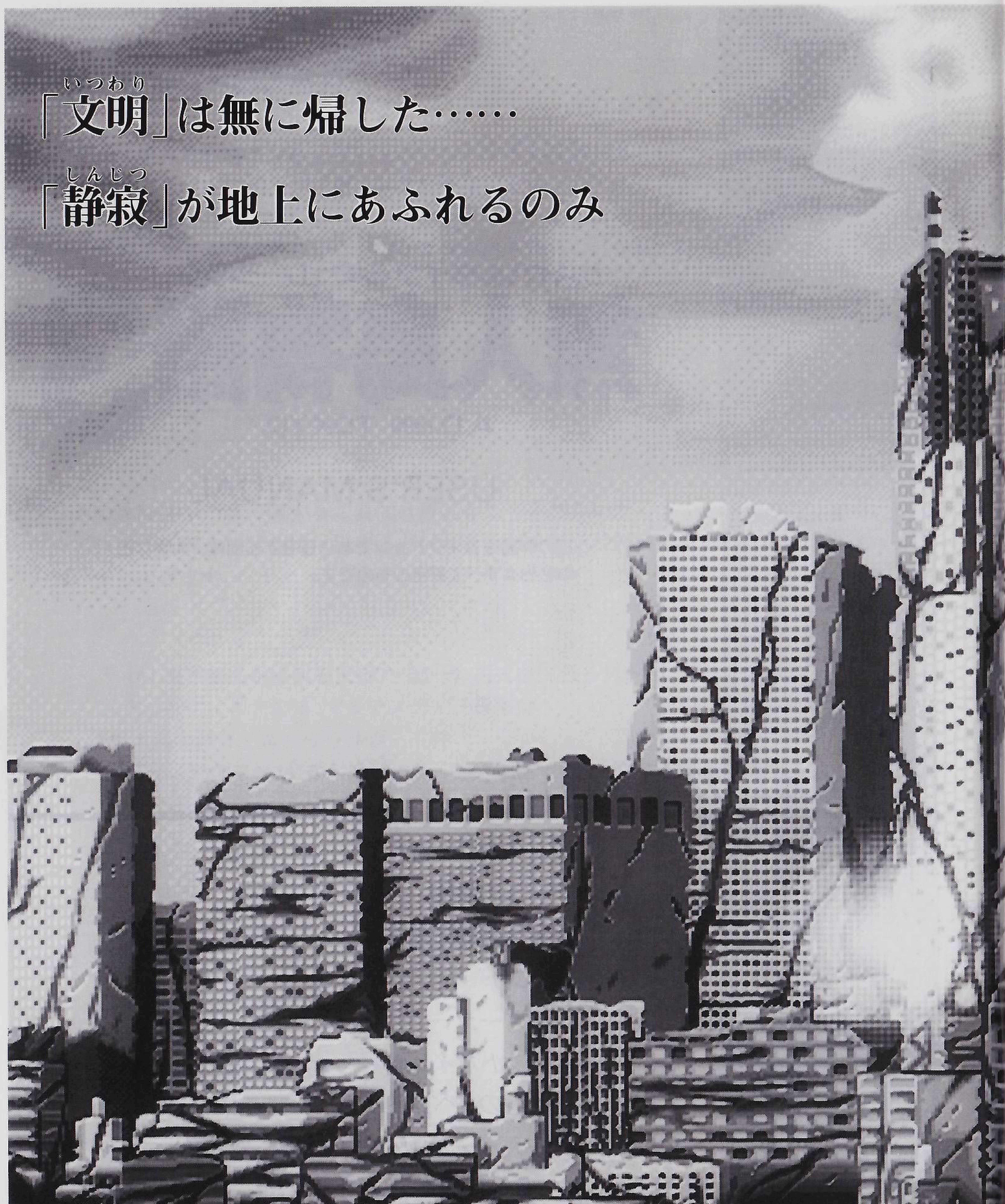
登場アイテムと作成コマンド ———— 25

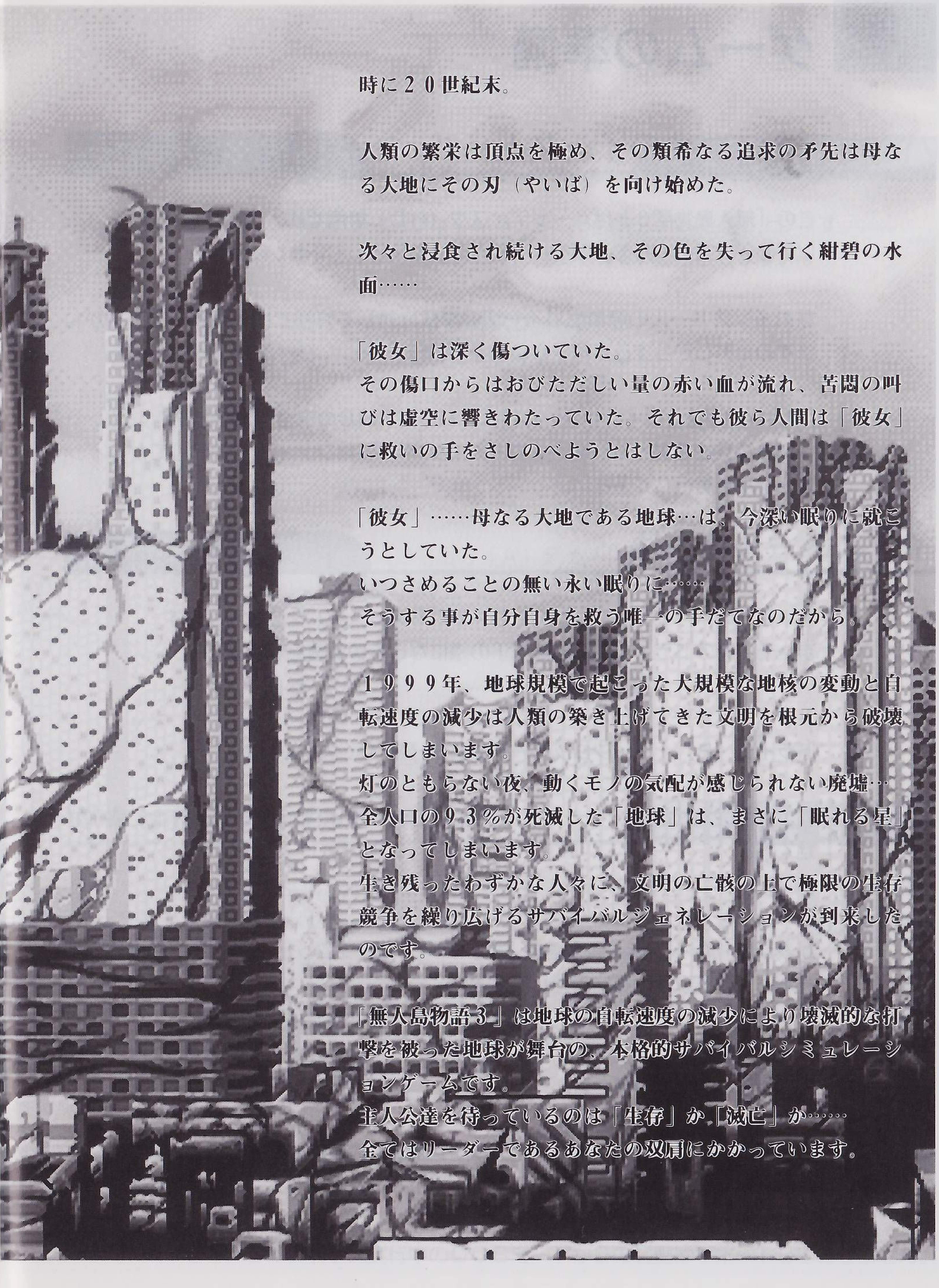
ゲームの進め方 ———— 28

キャラクター紹介 ———— 30

トラブルシューティング ———— 35

スタッフ ———— 36


「文明（いつわり）」は無に帰した……
「静寂（しんじつ）」が地上にあふれるのみ



時に２０世紀末。

人類の繁栄は頂点を極め、その類希なる追求の矛先は母なる大地にその刃（やいば）を向け始めた。

次々と浸食され続ける大地、その色を失って行く紺碧の水面……

「彼女」は深く傷ついていた。
その傷口からはおびただしい量の赤い血が流れ、苦悶の叫びは虚空に響きわたっていた。それでも彼ら人間は「彼女」に救いの手をさしのべようとはしない。

「彼女」……母なる大地である地球…は、今深い眠りに就こうとしていた。
いつさめることの無い永い眠りに……
そうする事が自分自身を救う唯一の手だてなのだから。

１９９９年、地球規模で起こった大規模な地核の変動と自転速度の減少は人類の築き上げてきた文明を根元から破壊してしまいます。
灯のともらない夜、動くモノの気配が感じられない廃墟…
全人口の９３％が死滅した「地球」は、まさに「眠れる星」となってしまいます。
生き残ったわずかな人々に、文明の亡骸の上で極限の生存競争を繰り広げるサバイバルジェネレーションが到来したのです。

「無人島物語３」は地球の自転速度の減少により壊滅的な打撃を被った地球が舞台の、本格的サバイバルシミュレーションゲームです。
主人公達を待っているのは「生存」か「滅亡」か……
全てはリーダーであるあなたの双肩にかかっています。

ゲームの準備

ハードディスクへのインストール

この「無人島物語３」はハードディスク（ＨＤ）専用です。
以下のインストールの手順をよく読んだ上で実行して下さい。

なおインストールの際に生じる一切の事故に対して弊社では一切責任をとりかねますのであしからずご了承下さい。

「無人島物語３」のインストールには、ＨＤに**７ＭＢの空き容量**が必要です。
７ＭＢの空き容量が無い場合にはその他の不必要なファイルを削除してからインストールを実行して下さい。

インストールの方法

お手持ちのハードディスクからＭＳ－ＤＯＳのシステムを立ち上げます
またその時のドライブの構成は以下の様になっている事とします。

ドライブ［Ａ］・・・ハードディスク（ＨＤ）
ドライブ［Ｂ］・・・フロッピーディスク（ＦＤ）

立ち上げの際その他のアプリケーションが実行された場合はそれらを全て終了させて下さい。
コマンドプロンプト
（Ａ>）
が表示されたら、無人島物語の「Ａ」ディスクをフロッピードライブに入れてキーボードから以下の様に入力して下さい。

Ｂ：（リターン）
ＩＮＳＴＡＬＬ（リターン）

これで画面にインストールプログラムが表示されます。
画面の指示通りにインストールを実行して下さい。

ゲームの起動方法

お手持ちのハードディスクからMS－DOSのシステムを立ち上げます
またその時のドライブの構成は以下の様になっている事とします。

ドライブ［A］・・・ハードディスク（HD）
ドライブ［B］・・・フロッピーディスク（FD）

立ち上げの際その他のアプリケーションが実行された場合はそれらを全て終了させて下さい。
コマンドプロンプト
（A>）
が表示されたら、無人島物語の「A」ディスクをフロッピードライブに入れてキーボードから以下の様に入力して下さい。

CD¥SV3（リターン）
SV3（リターン）

これで無人島物語3が起動します。

WINDOWS95からの起動

WINDOWS95がハードディスクにインストールされている場合は、WINDOWS95を終了するメニューの中の「MS－DOSモードでコンピューターを再起動」を選択して下さい。

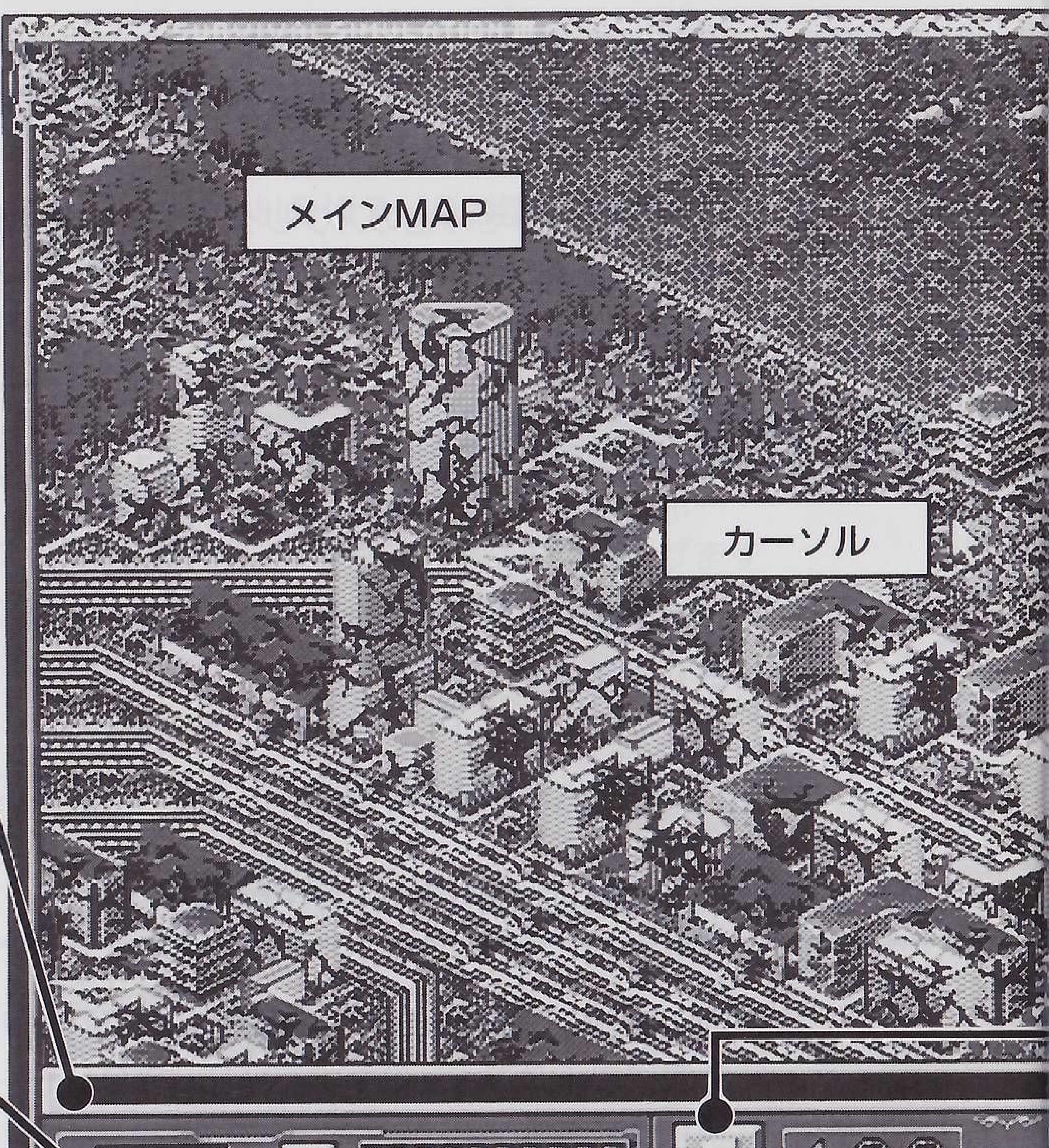
無人島物語3の起動に十分なメモリーが確保されている事を確認したのち、無人島物語3の「A」ディスクをフロッピードライブに入れてキーボードから以下の様に入力して下さい。

CD¥SV3（リターン）
SV3（リターン）

なお、ウィンドウズ実行中のDOSモードからの起動はサポートしておりません。

メイン画面の見方

ゲームのメイン画面と各々の名称です。詳細はそれぞれの名称と同時に表記されたページを参照して下さい。



スクロールスイッチ

メインMAPを横にスクロールさせます。

GOコマンド(P12)

表記されている数字は経過日数です。

キャンプLV(上)とアイテムLV(下)(P25〜)

救出人数(左)と収容人数(右)(P17〜)

メイン画面

スクロールスイッチ

メインMAPを縦にスクロールさせます。

メインコマンド（P8～）

サブコマンド（P10～）

上から「MAP」「ITEM」「PARTY」「キャンプ」「システム」のコマンドです。

水と食料それぞれの分配率（左）及び所持総数（右）（P17～）

生存可能日数（P18）

パーティー表示（P18）

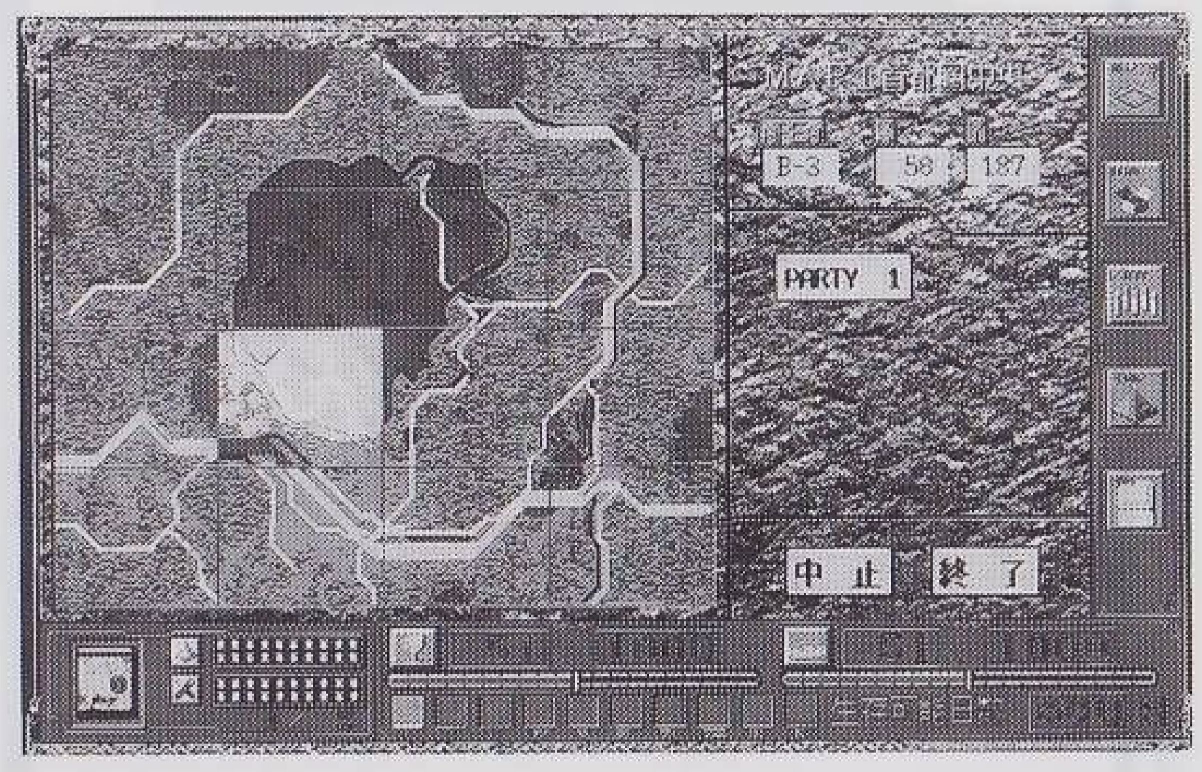
スライドバーコマンド（P12）

コマンド

◆ 無人島物語３には様々なコマンドが存在します。
これらのコマンドを駆使してマップ中に隠されたアイテムやイベントを明らかにして生き抜く。
まさに荒廃した地上で生き抜く事がこの無人島物語３の目的なのです。

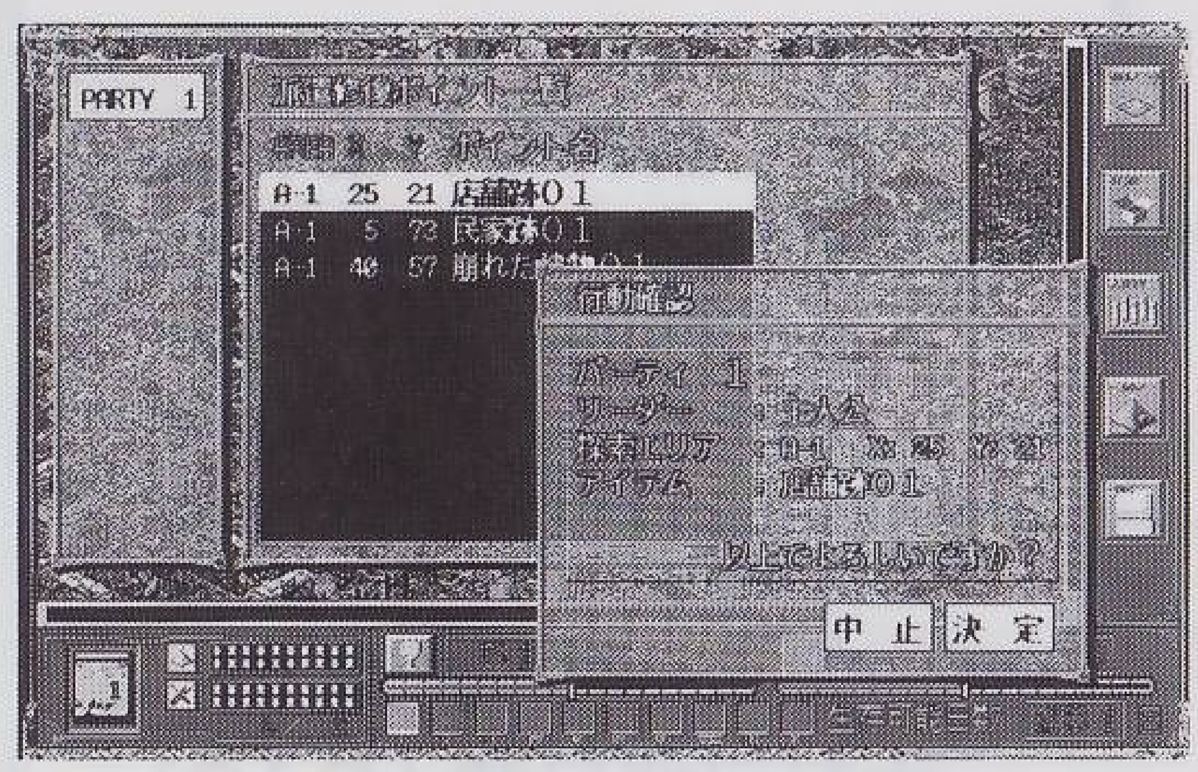
◆ コマンドは大きく「メインコマンド」と「サブコマンド」に分かれます。
メイン画面右側のアイコンで示されているのが「サブコマンド」で、マウスの右クリックで表示されるウィンド内に存在するものが「メインコマンド」と呼ばれます。

メインコマンド



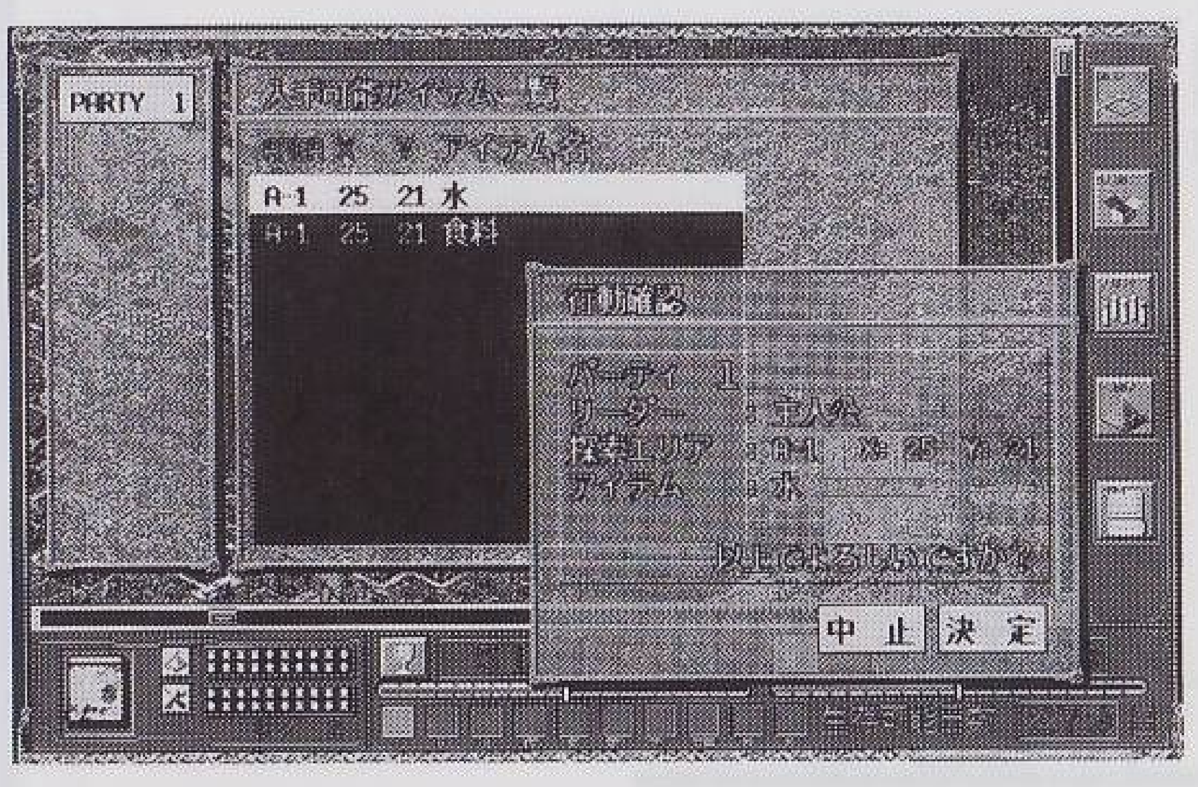
①マップ探索

マップ中に存在するイベントポイントの発見を行います。
発見の結果はポイントの持つ発見指数と入力パーティーのＰＰとの相関関係式により決定されます。
全体マップを４×４の１６のエリアに区分し、その中のどこを探索するのかを入力します。



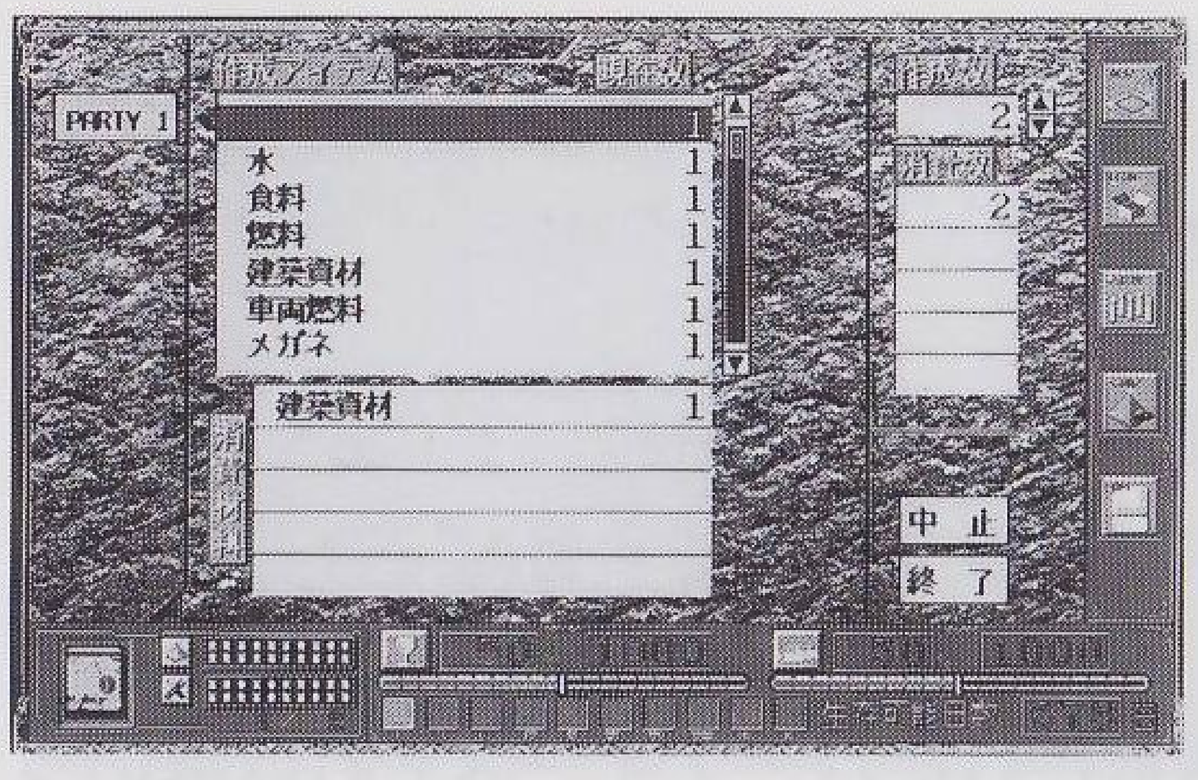
②特定調査

調査可能ポイント一覧から調査ポイントを選定し、その場所を調査します。
条件が合致した場合はイベントやアイテムの入手などの処理が発生します。



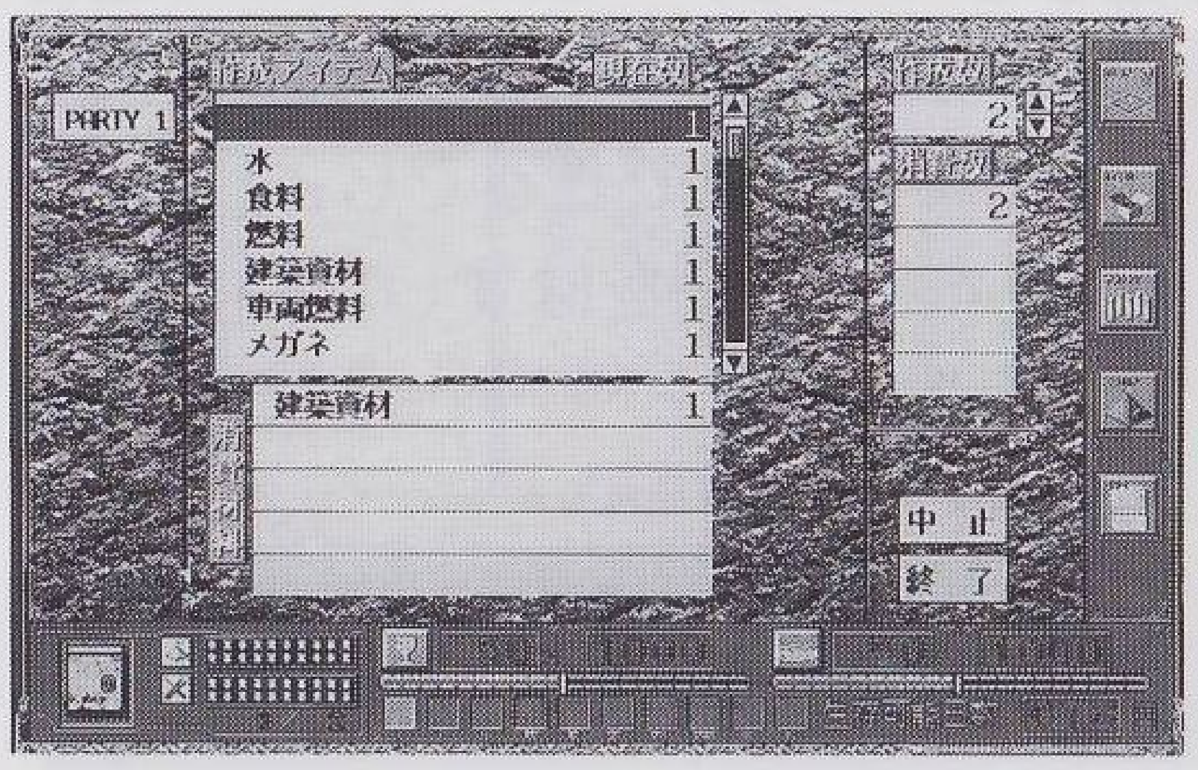
③アイテム入手

入手可能アイテム一覧から選択して食料や水などの入手を実行します。
ポイントにより入手アイテムは違います。
一定値取り尽くしたポイントはクローズして一覧から削除されます。



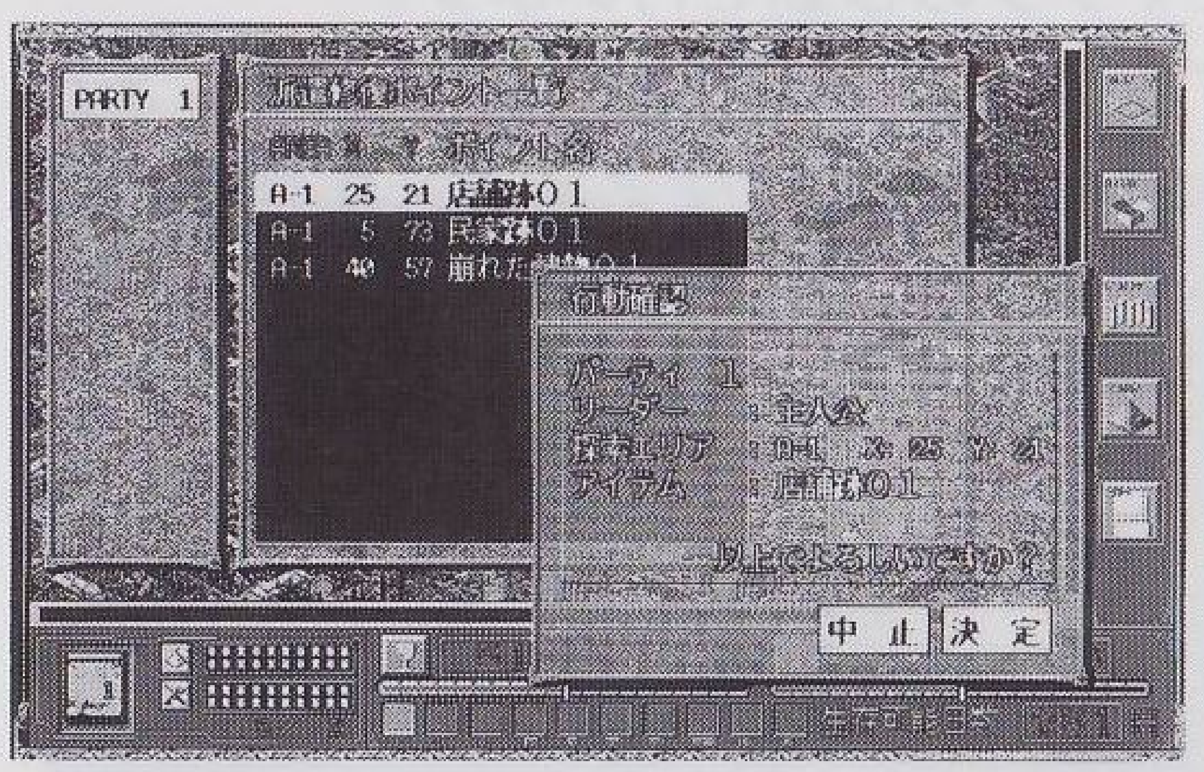
④アイテム作成

特定のアイテムの作成を行うコマンドです。
作成実行パーティーを入力すると現在作成可能なアイテムが一覧表に表示されます。数量を入力して決定をクリックすると実行されます。



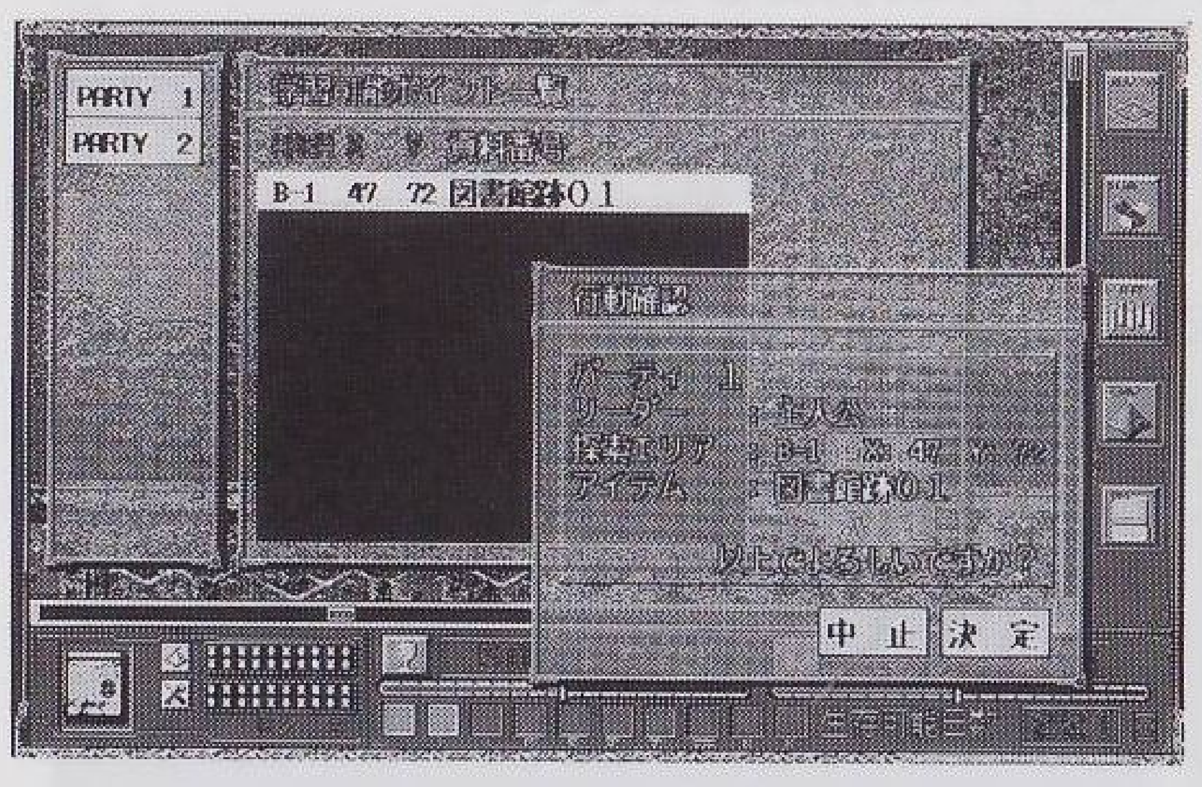
⑤アイテム解体

特定のアイテムは解体してその原材料に戻すことが可能です。
その作業を「解体」とよびます。



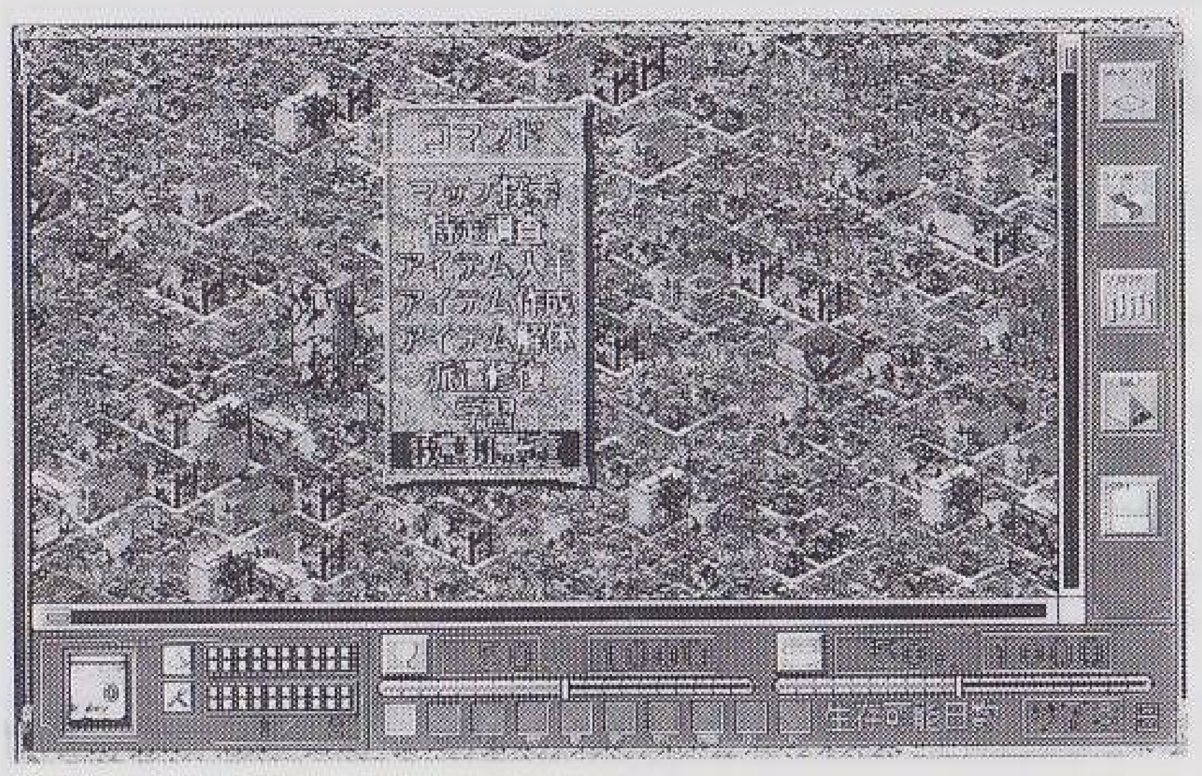
⑥派遣修復

建造物や大型重機などの修復を行うコマンドです。
キャラクターはそのポイントに出かけてアイテムを作成するという点で作成と大きく異なります。
大きな物は修復に複数の日数を要します。



⑦学習

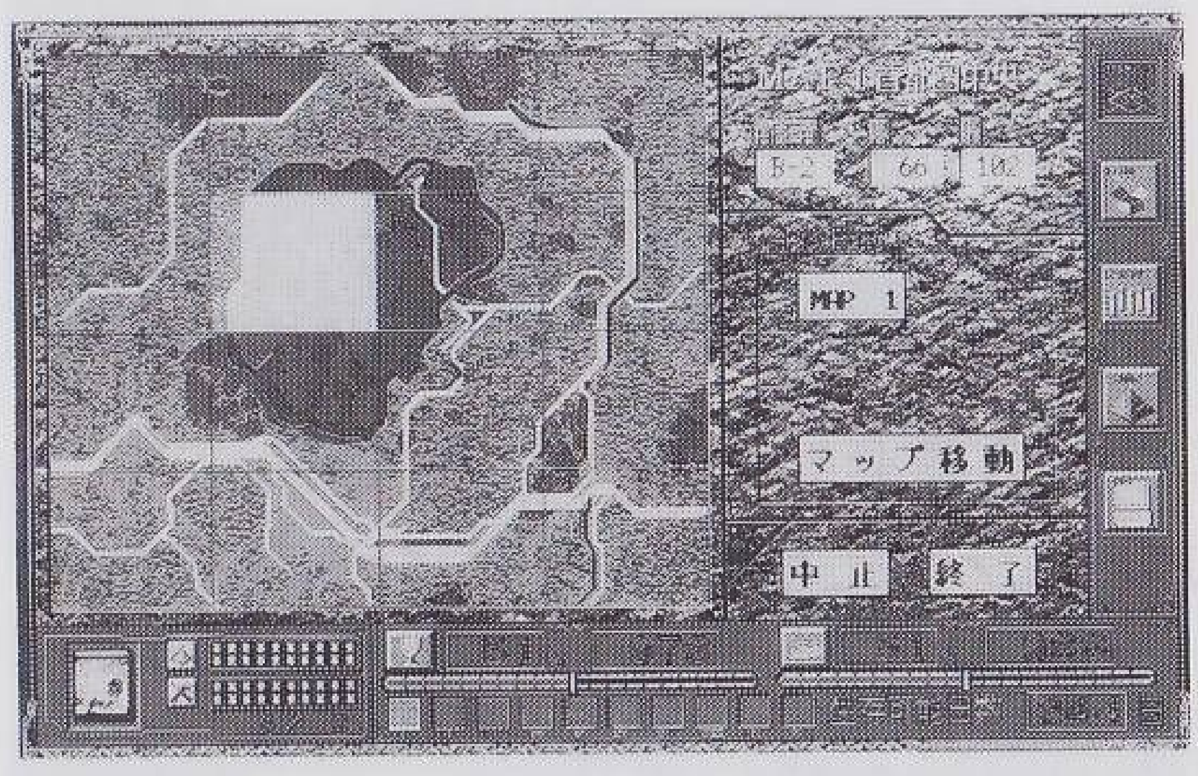
特定対象の作成や修復には、必要とされるＰＰ作成値が存在します。その作成値ＰＰを強烈に上昇させ得るのがこの学習コマンドです。現在存在しているマップに学習可能ポイントが存在している場合に入力が可能になります。対象ポイント一覧から選択して実行します。アイテムと同じで拾得限界数値が存在し、一定量の消費後にクローズします。具体的には入力限界数（1から5回）の数値分だけ学習コマンドが入力できます。入力可能数値が0になったポイントはクローズします。



⑧救護パーティー選択

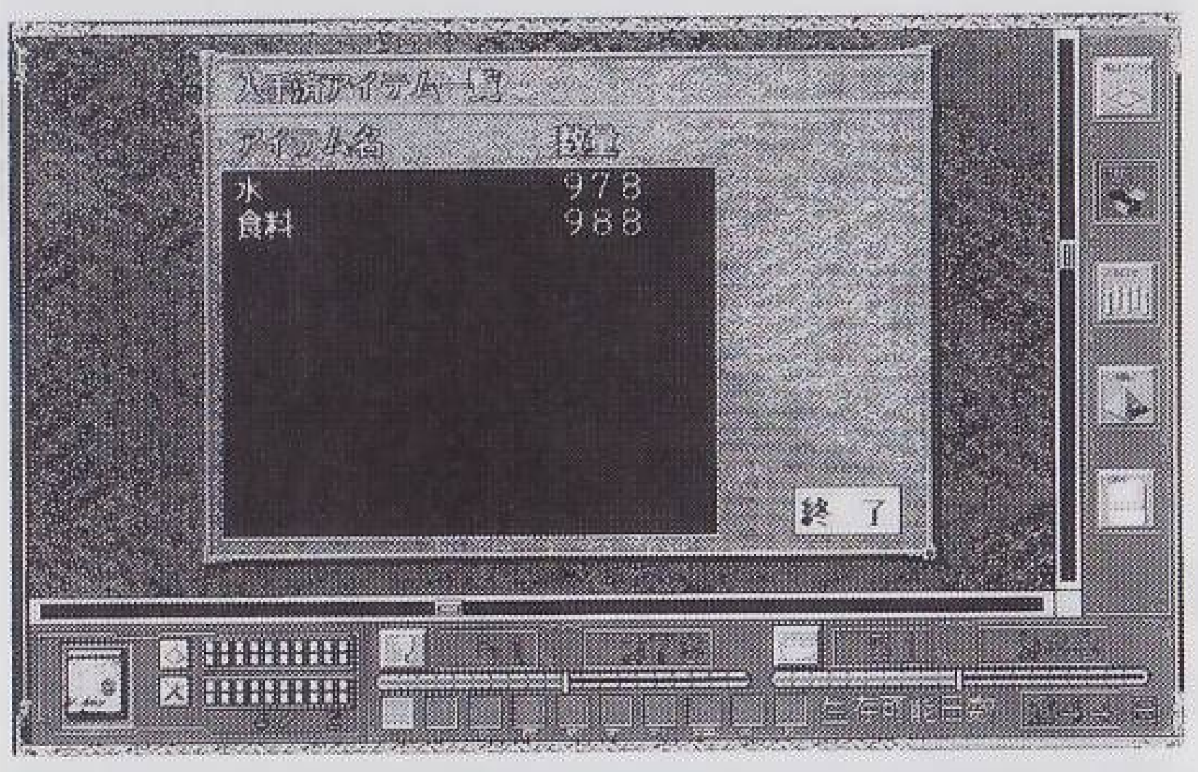
複数パーティーが存在している場合の救護パーティーを設定します。
救護パーティーとは、キャンプに常駐しＩＬＬ＿ＬＶの上昇したキャラクターの看護に選任する為に存在するパーティーです。
救護パーティーに選択されたパーティーはそれ以降いっさいのコマンドの入力を実行できません。
救護パーティーが存在しなくてもゲームは滞りなく進行しますが後半、怪我人や病人が続出するような事態に陥った場合に、そのありがたみが実感できるでしょう。
救護パーティーからそのパーティーをはずしたい場合もこのコマンドを実行して下さい。

サブコマンド



①MAP

全体マップの表示とマップの移動を行います。
マップの移動はメインキャンプの移動を伴います。またマップの移動に伴い移動が不可能なアイテムが表示されます。
よろしければ決定をクリックして下さい。



②ＩＴＥＭ

アイテム使用、装備、確認などに使用されるコマンドです。さらに４つのコマンドに分岐します。

「一覧確認」 現在入手済みのアイテムが一覧表で表示されます。

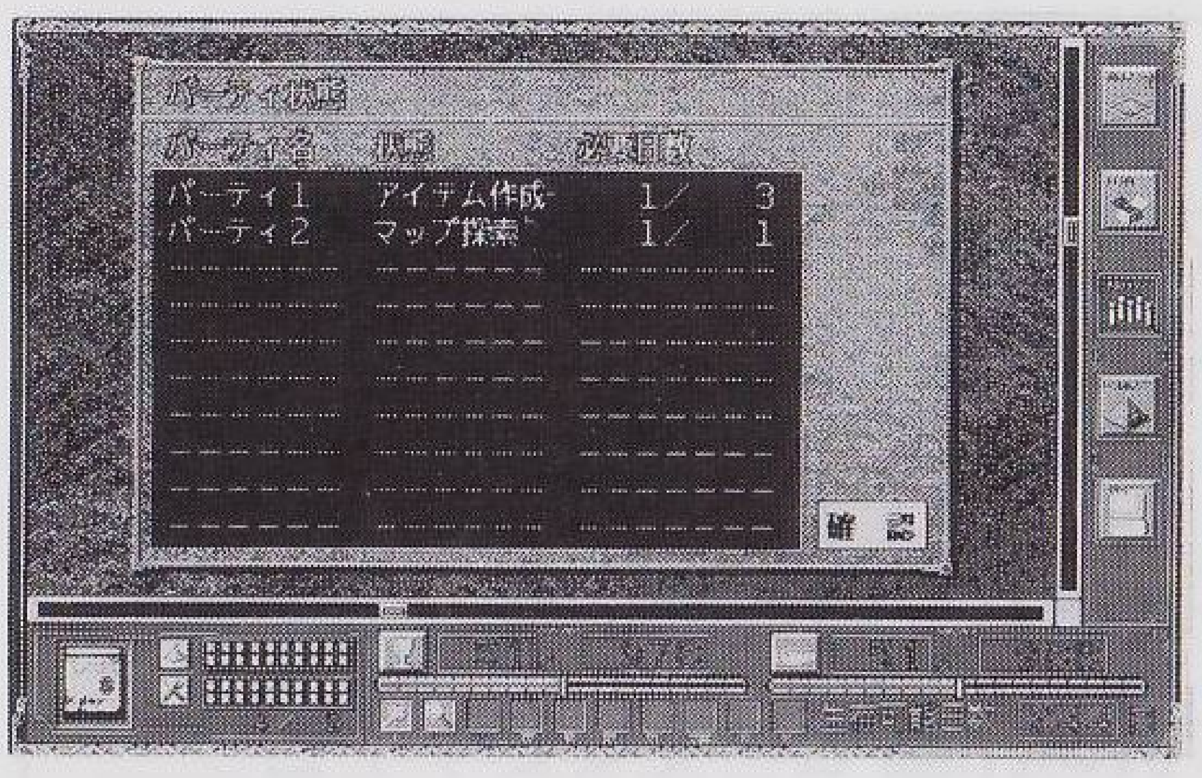
「パーティー装備」 パーティーに装備可能なアイテムを装備させる為のコマンドです。

「個人装備」 個人に装備可能なアイテムを装備させる為のコマンドです。

「使用」 使用可能アイテムを使用する為のコマンドです。

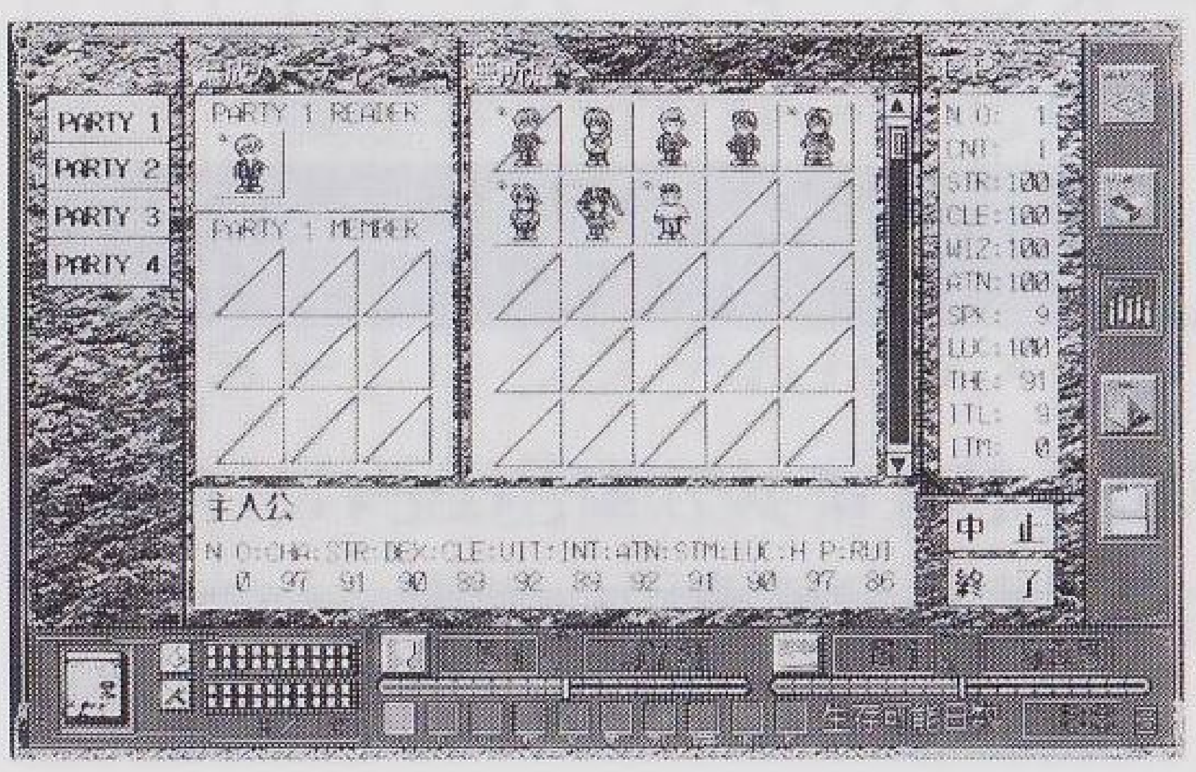
③PARTY

パーティーの編成やパーティーリーダーの任命、またキャラクターの追放やキャラクターのＣＰの確認など主にキャラクター関係の処理に使用するコマンドです。
さらに３つのコマンドに分岐します。



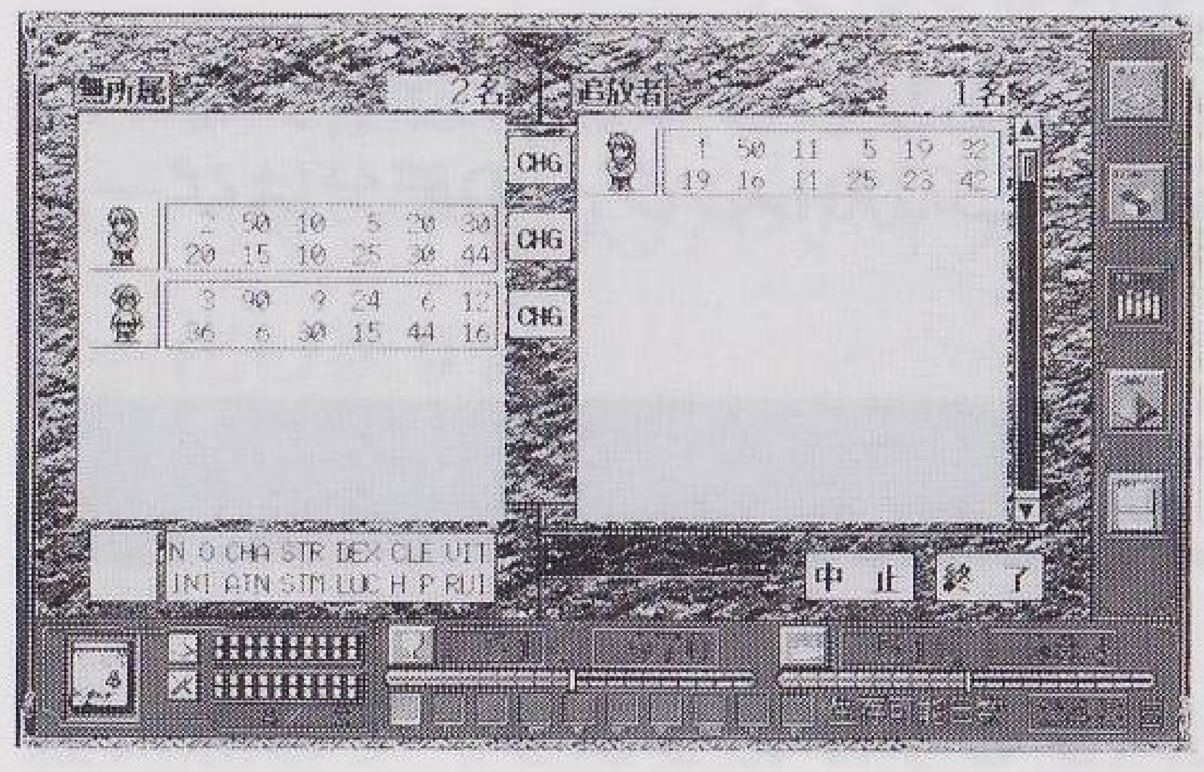
◀「確認」

現在存在するパーティーとコマンドの入力状態の一覧表を画面に表示します。
コマンド入力の際の目安にして下さい。



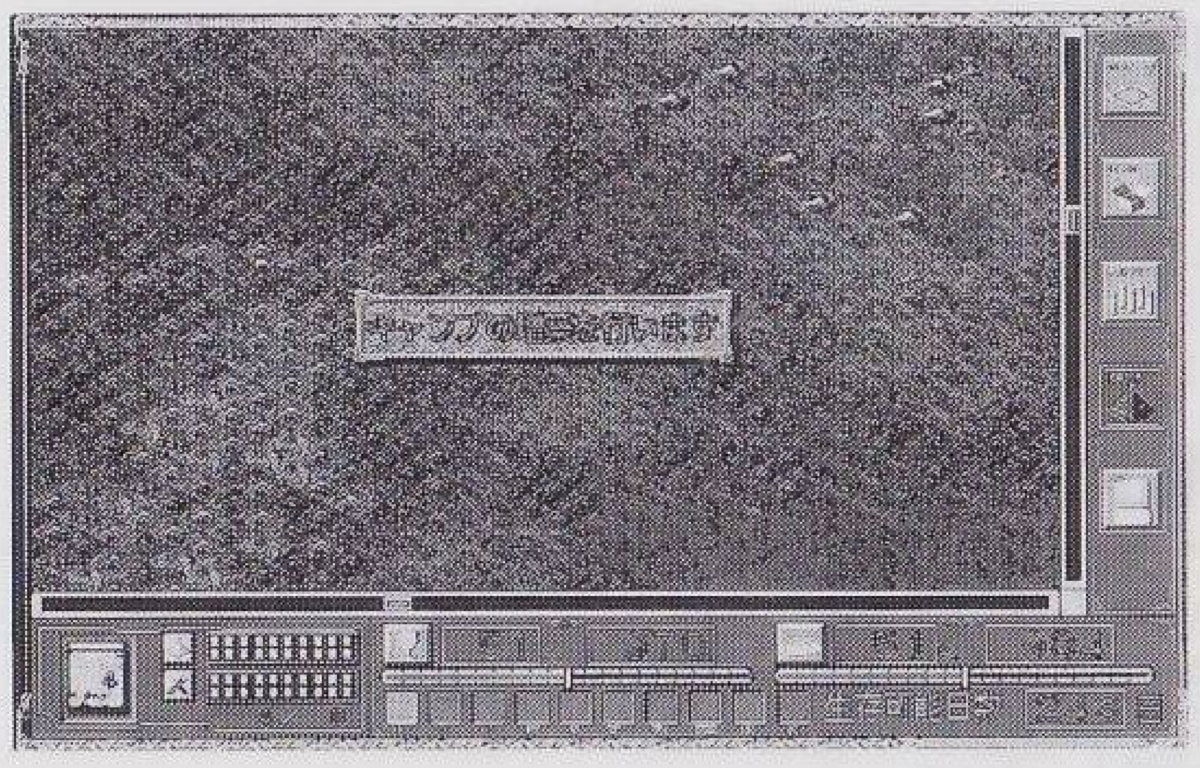
◀「編成」

キャラクターのパーティーへの割り振り、パーティーリーダーの選定・キャラクターＣＰの確認などが１画面で実行可能な編成画面に切り替わります。
編成パーティーを選択した後、右側のキャラクター一覧表のキャラクターをマウス右ボタンで選択したまま（ドラッグ）所定の位置で離して下さい（ドロップ）。



◀「追放」

現在メインキャンプに存在しているノンパーティーキャラクターを追放します。
追放されたキャラクターは二度と遭遇することはありません。
画面左側のキャラクター一覧から、追放したいキャラクターを選択して、決定のボタンをクリックして下さい。



◀ ④キャンプ

メインキャンプのＬＶアップに必要なキャンプ増築のコマンドです。
メインキャンプの収容人数を大きくします。

⑤システム

ゲームのセーブやロード、また音楽のＯＮ・ＯＦＦ、キャラクターＣＰの上昇を見るか見ないかなどを入力します。

「セーブ」………… 現在のゲームデータをセーブします。
「ロード」………… 記録されているデータをロードします。
「サウンド」……… 音楽のＯＮ・ＯＦＦを入力します。
「成長確認」……… コマンド入力処理時にキャラクター成長ウィンドゥの見る、見ないを決定します。
「ゲーム終了」…… ゲームを終了してＤＯＳにもどります。

その他のコマンド

「スライドバー」コマンド…… メイン画面下部にある二つのスライドスイッチはそれぞれ「食料分配率」と「水分配率」の数値を決定するのに使用します。
バーの色は「赤」「黄色」「青」と変化しそれぞれ現在の分配率の数値がウィンドゥにリアルタイムで表示されます。

「ＧＯ」コマンド……………… メイン画面左下のカレンダー部分は「実行」のアイコンコマンドになっています。この部分を左クリックすると、入力されている全てのコマンドが実行にうつされる事になります。
表示されているコマンドでよろしければ「決定」を左クリックして下さい。次の日付に進みます。またこのカレンダーの部分はゲームでの経過日数を表します。

戦闘時の特殊コマンド

パーティーがコマンドを消化している際に、戦闘状態に突入する事があります。その際に表示されるコマンドが「バトル」コマンドです。

「攻撃」コマンド……………… 文字通り出現した敵に攻撃を加えます。
与えるダメージは攻撃を実行するキャラクターとパーティーの能力により変化します。

「説得」コマンド……………… 敵として出現したキャラクターを説得して仲間に引き込みます。
このコマンドが成功すると敵として出現したＮＰＣは説得に応じ、メインキャンプのキャラクター一覧の中に表示されるようになります。

「撤退」コマンド……………… その戦闘を回避したいときに入力するコマンドです。
撤退の成功率は実行するキャラクターとパーティーの能力により変化します。成功すると戦闘は終了します。

パラメーター

◆ 無人島物語３で使用されるパラメーターは大きく３つに分類されます。
便宜上これをキャラクターパラメーター「ＣＰ」、パーティーパラメーター「ＰＰ」
そしてシステムパラメーター「ＳＰ」と呼称します。

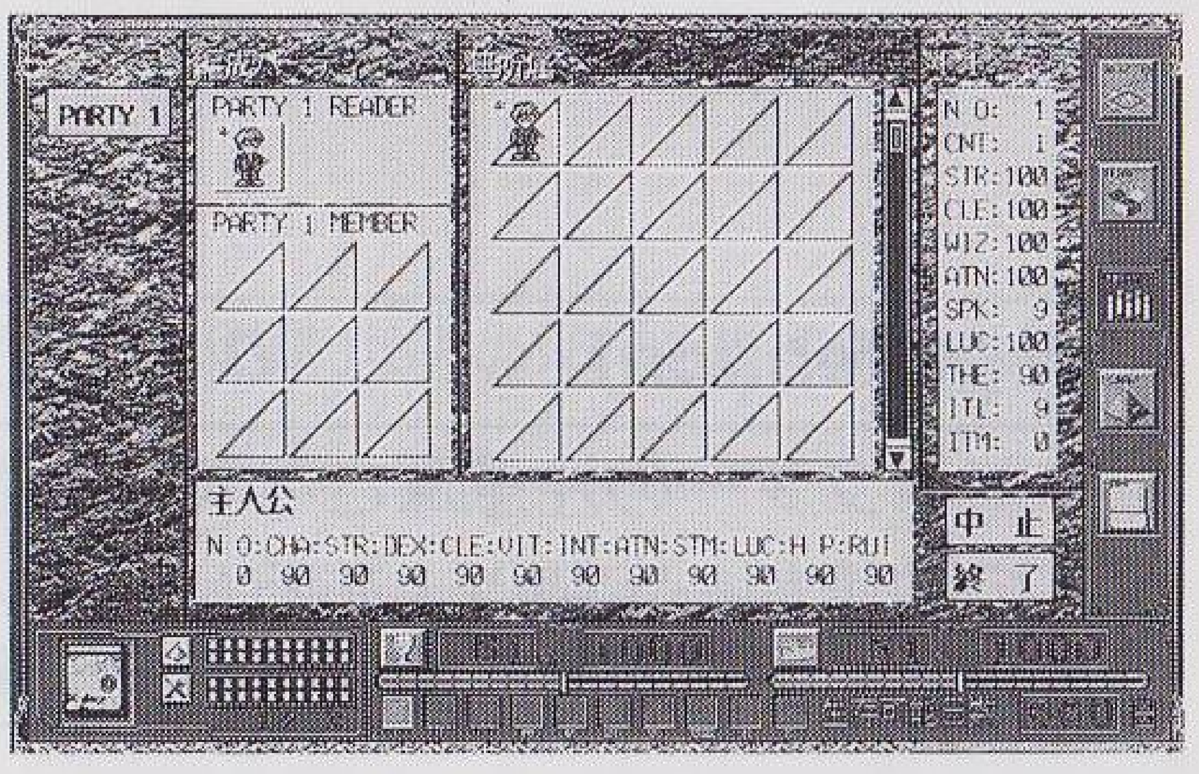
「ＣＰ」　キャラクターパラメーター
各キャラクターが個別に持つ数値です。
キャラクター個人の能力を表す数値です。

「ＰＰ」　パーティーパラメーター
構成キャラクターのＣＰから算出されるパーティーのもつパラメーターです。
そのパーティーの現在の総合的な能力を表します。

「ＳＰ」　システムパラメーター
ゲーム全体で共有する数値です。

ＣＰ

ＣＰはキャラクターの身体的、精神的特徴をわかりやすく指数化したものです。
コマンドの入力やアイテムの装備、イベントなどで変化します。
個別のパラメーターの意味は下記の通りです。



CHA (Charisma)　　0 - 100　　カリスマ

キャラクターの指導力を数値で表したパラメーター。
この数字が高いキャラクターはパーティーリーダーとしてＰＰの数値をアップする事が可能です。
またこの数値が一定値以上に満たないキャラクターはパーティーリーダーに設定する事ができません。

STR (Strength)　　0 - 100　　強靭さ

キャラクターの力強さを表す数値。
ＰＰの様々な数値に算出されます。

DEX (Dexterity) 0 - 100 **機敏さ**

キャラクターの素早さを表した数値。
戦闘時の有利不利、またＮＰＣの遭遇率などに影響を及ぼします。

CLE (Cleverly) 0 - 100 **器用さ**

キャラクターの器用さを表した数値。
この数値が高いパーティーリーダーキャラでなければ、作成系のコマンドを入力した際に作成可能アイテムが限定されてしまいます。

VIT (Vitality) 0 - 100 **生命力**

キャラクターの逞しさを表した数値。
この数値からＨＰは算出されます。

INT (Intelligence) 0 - 100 **知能**

キャラクターの知能の高さを表した数値。
この数値が高いパーティーリーダーキャラでなければ、作成系のコマンドを入力した際に作成可能アイテムが限定されてしまいます。

ATN (Attention) 0 - 100 **注意力**

キャラクターの注意深さを表した数値。
この数値が一定値以上あるパーティーリーダーで無ければ探索・入手・調査系のコマンドが入力出来ません。また一度の入力で入手できる数量もこのＡＴＮに大きく影響されます。

STM (Stamina) 0 - 100 **スタミナ**

キャラクターのＨＰの下降率やステータス変化の耐性を決定する数値。

LUC (Luck) 0 - 100 **運**

キャラクターの運の良さを表したパラメーター。
様々なところで役立つはずです。

HP (Hit Point) 0 - 100 **ヒットポイント**

キャラクターの現在のＨＰを表した数値。
これが０になるとそのキャラクターは死亡ステータスとなりキャラクターの存在が消滅する事になります。いわゆる「死亡」です。

RUI (Ruined) 　　*0 - 100* 　　荒廃度

無人島物語３で最も重要なパラメーターかもしれません。
そのキャラクターの精神状態がどれだけ荒廃しているかを表す数値。
イベントや戦闘、様々なコマンド入力の結果で上下するパラメーターです。
特に主人公のＲＵＩには注意が必要です。
また、この数値によってＮＰＣとの対応が決定される事になります。

COP (Cooperation) 　　*0 - 100* 　　協調指数

ＰＰを算出する際に全体的に参照される数値。
この数値が高いキャラクターはＰＰ算出で有利に働き、低い場合は全体のＰＰを押し下げる事になります。

GRO (Growth) 　　*0 - 100* 　　成長指数

コマンド入力の際のＣＰの上昇率を決定するパラメーター。
この数値が高いキャラクターは、同じコマンドを同じパーティーで入力してもＣＰの上昇数値が他のキャラクターと比較して高くなります。

ILL (Illness) 　　*0 - 10* 　　疾病LV

ステータスが「病気」及び「負傷」となったキャラクターが現在どの程度なのかを判断するためのパラメーター。
０で全快です。
救護班パーティーの能力とキャンプＬＶ及び特定アイテムの有無で日数ごとの回復値が変化します。

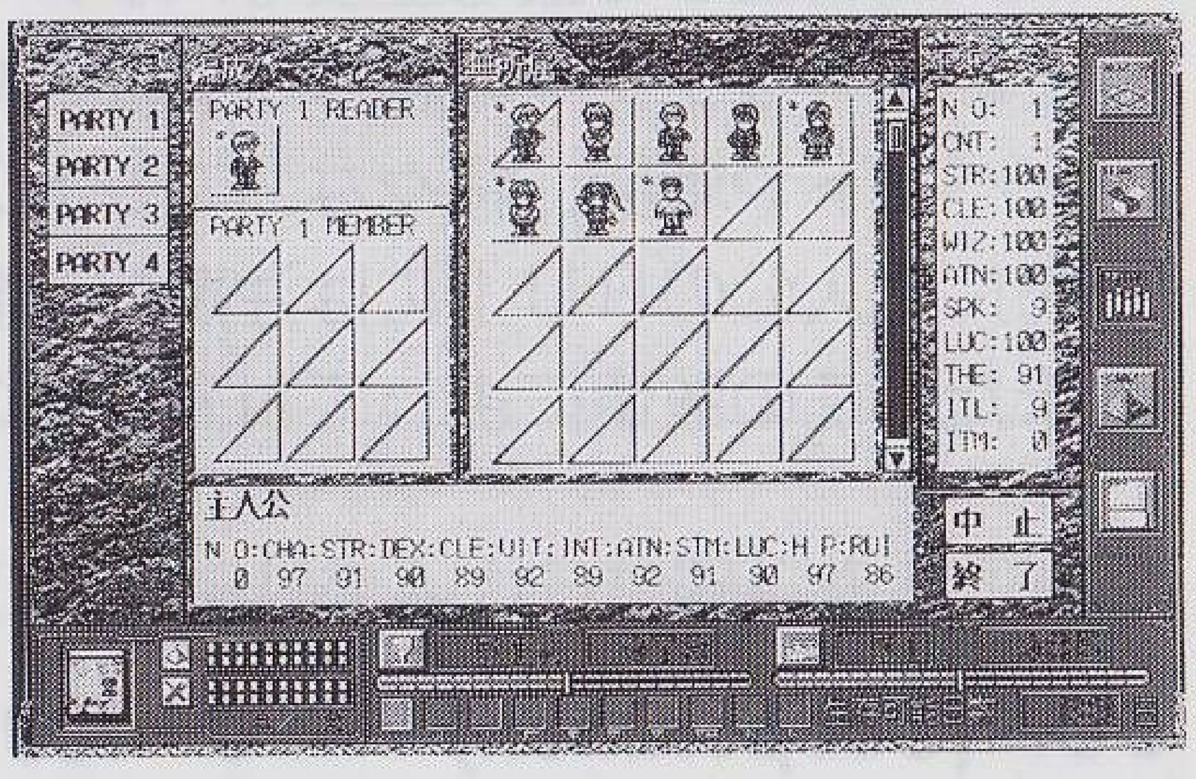
食料基本消費数 　　*1 - 5*

そのキャラクターが１日に消費する食料の数量。
１から５までの５段階で変化します。

水基本消費数 　　*1 - 5*

そのキャラクターが１日に消費する「水」の数量。
１から５までの５段階で変化します。

ＰＰ



パーティー全体の能力を表すのがこの「ＰＰ」です。
コマンド入力の際の結果はこの「ＰＰ」を参照して決定されます。
ＰＰはパーティーを構成するキャラクターにより変化する事になります。
以下のＰＰが存在します。

強さ　　0 - 100

そのパーティーの肉体的な力強さをあらわすパラメーター。
戦闘時や大型建造物の修復時などに大きく参照されます。

器用さ　　0 - 100

パーティーがどれだけ器用かを表したパラーメーター。
通常のアイテム作成や、イベントの処理などで大きく参照されます。

賢さ　　0 - 100

そのパーティー全体の知力を表すパラメーター。
作成アイテムの種類を決定したり、知力を必要とするイベントなどで参照されます。

注意深さ　　0 - 100

パーティー全体の注意深さを表したパラメーター。
入手数量の決定や未発見イベントポイントの発見条件などに参照されます。

説得力　　0 - 100

そのパーティーの説得力を表したパラメーター。
主に戦闘時のＮＰＣの説得時に参照されます。

運の良さ　　0 - 100

そのパーティーの運の良さを表したパラメーター。
ランダムイベントポイントの発見や、ＮＰＣとの戦闘時など様々な局面で参照されるＰＰです。

チームワーク　*0 - 100*

パーティー全体のまとまりの良さを表したパラメーター。
ＰＰを決定する際の全体のチームワークがどの程度なのかを具体的に数値で表したものです。

装備可能LV　*1 - 10*

そのパーティーの装備出来るアイテムのＬＶを表します。
ＰＰ直接アップ可能のパーティー装備アイテムはこのＬＶに応じて装備する事が可能となります。
パーティー装備アイテムは１パーティー１つまで装備可能となります。

ＳＰ

ゲーム中で常時表示されているシステム全体が持つパラメーター。

日数、水、食料、救出人数、キャンプＬＶ、収容人数、食料分配率、水分配率、アイテムＬＶ、生存可能日数、パーティー表示

に分類されます。

日数

読んで字のごとくゲームの経過日数です。
この日数が進めば進む程、ＮＰＣの荒廃度は基本的に上昇する事になります。

水

現在パーティーが所持している水の総数です。
この数値と水分配率（後述）で生存可能日数が決定されます。

食料

現在パーティーが所持している食料の総数です。
この数値と食料分配率（後述）で生存可能日数が決定されます。

救出人数

ＮＰＣの状態を脱却して何らかの形でパーティーメンバーとなったキャラクターの総数です。

キャンプLV

メインキャンプの総合力を表す１つの目安がこのキャンプＬＶです。
メインキャンプ収容人員も日数の経過による荒廃度の上昇はさけようがありませんがこのキャンプＬＶが高ければ高いほどその影響はより少なくなります。

収容人数

メインキャンプの物理的な収容人数です。
キャンプコマンドで上昇します。

食料分配率

キャンプにいるキャラクターに１日どれだけの食料を供給するかを示す数値です。
高ければＨＰの回復率が上昇しますが、食料の減少により生存日数は減少する事になります。

水分配率

上記と同様です。
ただし対象は「水」となります。

アイテムLV

救出や装備などに使用するアイテムが現在どの程度なのかを表す指数。
この数値は分岐やイベント等で様々な部分で活用されます。

生存可能日数

各種分配率とキャラクター総数とその消費量、及び水と食料の総数で決定されます。

パーティー表示

現在のパーティー数と入力コマンドの状況を表示します。
パーティーの総数はパーティーリーダーの人数で決定されます。
ただし、パーティーの総数は１０を越える事はありません。
パーティーリーダーの人数を越えてパーティーを編成する事は出来ません。

イベントポイント

◆ 無人島物語３には合計で６つのマップが存在します。
この６つのマップの様々な場所に存在しているアイテムの入手ポイントが「イベントポイント」です。

◆ コマンドの派遣修復を利用して、発見された「イベントポイント」を入手可能なポイント状態にしなければアイテムの入手（水や食料を含む）は実行できません。

◆ 発見されたイベントポイントを入手可能にする為の日数は派遣修復を実行したパーティーのパーティーパラメーターに大きく依存します。なるべく体力や力の強いパーティーで実行した方が良いでしょう。

◆ 入手可能状態となった「イベントポイント」はマップ中の表示チップが入手可能状態へと変化し、アイテム入手コマンドの入手可能ポイント一覧に表示されるようになります。また、イベントポイントのアイテムの総量は一定の値に設定されているため、限界までアイテムを取り尽くしたイベントポイントは閉じてしまいます。

◆ 一度閉じたイベントポイントは２度と入手可能状態にはなりません。

◆ また一回のコマンド入力で手に入るアイテムの数量は実行パーティーのパーティーパラメーターに大きく依存します。なるべく注意力の大きいパーティーで実行した方が良いでしょう。

◆ またイベントポイントはある条件で突然消失してしまう事があります。
なるべく発見済みのポイントは早めに閉じておいた方が確実にアイテムの入手が実行できます。能力の高いパーティーを駆使して確実にアイテムの入手をおこなう事がサバイバルの基本となるはずです。

その他のイベント

◆ イベントポイントは大きく分けて「水や食料」を入手できるＧＥＴイベント、学習を実行可能な「資料ポイント」、その他の必要アイテムを入手できる「通常イベント」、特別なアイテムやキャラクターを必要とする「キャラクターイベント」、未発見の人々を救出して仲間に加える「ＦＩＮＤイベント」などに分類されます。

◆ それぞれ閉じる条件や入手できるアイテムは異なります。

ＧＥＴイベント

「壊れた建物」「店舗跡」など・・・
無人島物語でもっとも発見の頻度が高いイベントです。
主人公達が生き抜いていく為の基本的なアイテムである「水」と「食料」は主にこのＧＥＴイベントで入手します。
地味ですが大事なイベントです。
一定量のアイテムを入手すると閉じて（クローズ）しまいます。

資料ポイント

「図書館？」など・・・
キャラクターの作成力の要となるパラメーターは「ＩＮＴ＝知恵」と「ＣＬＥ＝器用さ」の２つのパラメーターです。その中でも「ＩＮＴ」のパラメーターは作成できるアイテムの種類を決定する重要なパラメーターとなります。
この「資料ポイント」は、学習コマンドの実行の対象とする事で通常のアイテム入手ではなくキャラクターのＩＮＴの値を上昇させてくれる場所です。
ＧＥＴイベント同様一定の学習コマンドを入力した後は閉じてしまいます。
発見後は学習ポイント一覧に表示されます。

通常イベント

「瓦礫」「工場跡」など・・・
アイテムの中でも個々の作成の原材料となるアイテムや、キャンプの増築の際に必要とされるアイテムなどはこの通常イベントで入手可能です。
車両や薬品、建築資材など入手できるアイテムの種類は千差万別です。
通常イベントもその他のＧＥＴイベントや資料ポイントと同じようにアイテムの入手とともに閉じてしまいます。
取り返しのつかない事になる前に早めにクローズしておきましょう。

キャラクターイベント

「発電所？」「研究所？」など・・・
キャラクターイベントは、マップ中のポイントに存在するポイントイベントと特定の条件で自動的に発生する発生イベントの２つに分類されます。
マップの探索で発見されるイベントはコマンドの特定調査で確認する事ができます。
その際に必要アイテムの入手を依頼された場合にはアイテムの入手後に再び訪れてみてください。新たな展開がプレーヤーをまっていることでしょう。
自動発生イベントの場合は、特定の条件を満たした時点で発生します。
発生の条件はイベントにより様々です。
キャラクターイベントにはゲームの進行に直接関係ないイベントも含まれます。

ＦＩＮＤイベント

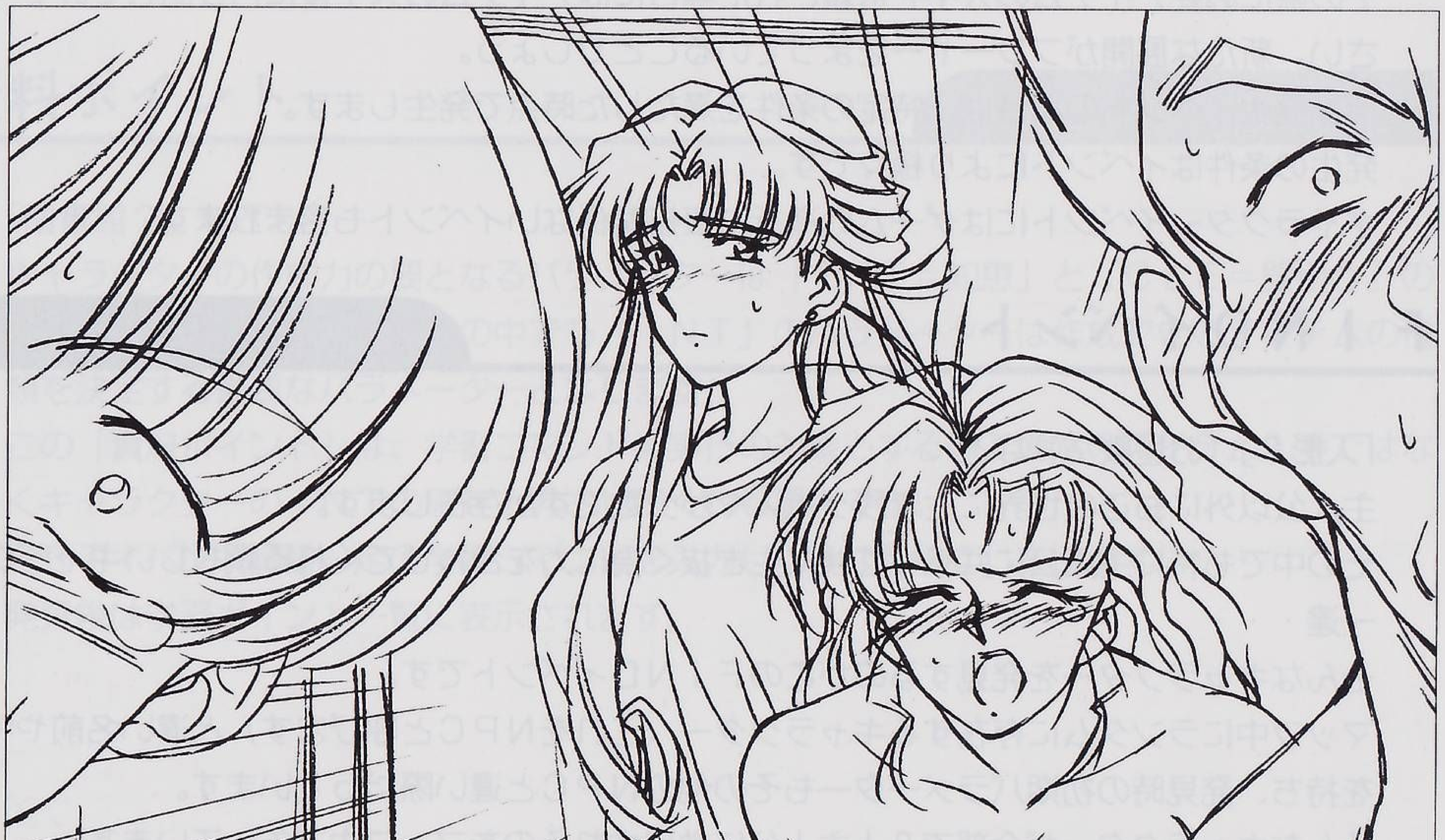
「人影？」「お屋敷？」など・・・
主人公以外にもこの世界に生き残った人々が少数ですが存在します。
その中でも特に主人公に共感して共に生き抜く為に力を合わせてくれる頼もしいキャラクター達・・・
そんなキャラクターを発見するのがこのＦＩＮＤイベントです。
マップ中にランダムに存在するキャラクター（これをＮＰＣと呼びます）と違い名前や特徴を持ち、発見時の初期パラメーターもその他のＮＰＣと違い際だっています。
そんなキャラクターが全部で９人主人公に救出されるのをマップ中でまっています。
是非とも全員の救出及び発見を目指してがんばって下さい。

その他のイベント

無人島物語３にはこのほかにも様々なイベントを用意してあります。
その中でも特殊なイベントとして「廃棄場」があります。
廃棄場はコマンドの特定調査で調べることができます。
コマンド実行パーティーのパラメーターを参照して様々なアイテムを入手する事ができます。
空き缶や瓦礫以外のアイテムがまれに見つかることがありますが、たいていは水や食料といったマップ中で頻繁に入手できるアイテムが殆どです。
しかしこの廃棄場でしか入手できないアイテムも存在します。
廃棄場での入手の際は、ＳＶポイントを使用して当たりアイテムの入手率をあげる事ができるため、なるべくＳＶポイントは温存しておいた方が良いかもしれません・・・

またはずれアイテムの「空き缶」には・・・

あとはゲームの中で発見して下さい。



パーティーについて

◆ 無人島物語３に於いて最も重要な概念がこの「パーティー」です。

◆ パーティーとは、特定の条件を満たしたリーダー（これをゲーム中では「パーティーリーダー」と呼びます）を核とする行動の１単位の事を指します。
ゲーム中で使用されるそれぞれのコマンドはこのパーティーに対して入力、実行される事になります。

◆ 通常パーティーはリーダーとその他のメンバーで構成されることになります。
この時、パーティーを構成するキャラクターのパラメーター（ＣＰ）によりそのパーティーのパラメーター（ＰＰ）は決定される事になります。

◆ 個々の能力（ＣＰ）が高くても、キャラクターのＣＯＰ（協調度）の値が低いキャラクターの場合には、逆にそのパーティーの総合的な能力（ＰＰ）を下降させてしまう事があります。
パーティーの編成はパーティーコマンドの編成で何度でも実行可能ですので、納得のいく組み合わせになるまで、じっくりとパーティーの編成に取り組んで下さい。

◆ すべてのコマンドはキャラクターのパラメーター（ＣＰ）ではなく、パーティーのパラメーターである（ＰＰ）の値を参照して実行されます。
効率の良いゲーム進行は高いＰＰを持つパーティーの編成からと心がけて下さい。

一般パーティーと救護パーティー

パーティーには救護パーティーという特別なパーティーの種別が存在します。

救護パーティーとは文字通り「救護」に専念するパーティーを指し、その他の一切のコマンドを入力する事ができません。
救護パーティー以外のコマンド入力が可能なパーティーを「一般パーティー」、救護に専念する特別なパーティーを「救護パーティー」とよびます。
救護パーティーはパーティーの数が複数になった時点で選択可能となります。
救護パーティーを設定する、しないはプレーヤーの自由です。
救護パーティーが存在している場合は、キャラクターの疾病や怪我などの異常が早く回復します。ただし回復にかかる日数は救護パーティーのＰＰの値に大きく依存します。

ノンパーティーキャラクター

キャラクターは発見救出された直後はこの「ノンパーティーキャラクター」として登録されています。
「ノンパーティーキャラクター」とは文字通りパーティーに所属していないキャラクターの事を指します。
プレーヤーがパーティー編成コマンドで何れかのパーティーに編成しない限り、「ノンパーティーキャラクター」はただの無駄飯食らいとなってしまいます。
発見・救出後は早めに編成のコマンドでパーティーに所属させる事が効率の良い進行には欠かせません。

パーティーリーダー

「パーティーリーダー」とは、その名の通りパーティーのリーダーとして主人公の入力したコマンドを責任もって遂行するパーティーの核となるキャラクターを指します。
「パーティーリーダー」に任命できるキャラクターには、編成画面のキャラクター表示部分に赤い「＊」印がつきますのでその他のキャラクターとは一目で区別がつきます。
新規のパーティーの編成にはこのパーティーリーダーが絶対に必要となります。
なるべく主人公の右腕となる「パーティーリーダー」は早めに確保しておいた方が良いでしょう。
またこの「パーティーリーダー」のＣＰは構成パーティーのＰＰの算出の際に大きく影響を与えます。
リーダーの能力（ＣＰ）で、そのパーティーの能力（ＰＰ）は決定してしまうと言っても過言ではありません。複数のリーダーが存在する場合にはリーダーのＣＰに留意してパーティーの編成を実行しましょう。

登場アイテムと作成コマンド

◆「無人島物語３」には、様々なアイテムが登場します。

◆アイテムは主にマップ中から発見入手できる「ＦＩＮＤアイテム」と、キャラクターが作成する事で入手できる「ＭＡＫＥアイテム」の大きく２種に分類する事ができます。

◆ＦＩＮＤアイテムの発見入手はＰＰの「注意力」が、ＭＡＫＥアイテムの作成にはＰＰの「賢さ」と「器用さ」が重点的に参照されます。

◆ＭＡＫＥアイテムの殆どは、マップ中に存在するいくつかのポイントイベントから入手されるＦＩＮＤアイテムをその原材料として作成されます。
それらの原材料を加工して新たなアイテムを生み出せるかは、作成コマンドを入力するパーティーのＰＰの値に大きく左右されます。
作成コマンドにより作成できるアイテムには、キャンプＬＶやアイテムＬＶの上昇に欠かせない重要なアイテムが多数含まれています。

キャンプＬＶとアイテムＬＶ

作成や調査で入手したアイテムはそれぞれ、キャンプＬＶとアイテムＬＶという２つのパラメーターで表現されます。
キャンプＬＶは現在のメインキャンプの文明度の状態を、アイテムＬＶは現在のメインキャンプの物理的能力を数字に置き換えたものだと思って下さい。
それぞれのＬＶはメイン画面左下のインジケーター部に表示されます。

キャンプＬＶアイテム

以下にキャンプレベル上昇の為のアイテム及びその他の条件を記載します。
あなたのサバイバルライフの参考にして下さい。

ＬＶ０１	「小さなテント」が１個以上
ＬＶ０２	「照明器具１」が１個以上
ＬＶ０３	「薬箱」が１個以上
ＬＶ０４	「寝袋」が１個以上
ＬＶ０５	「仮設テント」が１個以上
ＬＶ０６	「貯水タンク」が１個以上
ＬＶ０７	「食料庫」が１個以上
ＬＶ０８	「調理器具セット」が１個以上
ＬＶ０９	「簡易ベット」が１個以上
ＬＶ１０	メインキャンプの収容人員が５０人を突破
ＬＶ１１	「入浴設備」が１個以上
ＬＶ１２	「医療器具」が１個以上
ＬＶ１３	「飲料水浄化装置」が１個以上
ＬＶ１４	「資料室」が１個以上
ＬＶ１５	「仮設住宅」が１個以上
ＬＶ１６	「照明器具２」が１個以上
ＬＶ１７	「投光器」が１個以上
ＬＶ１８	「治療棟」が１個以上
ＬＶ１９	「オートモビル」が１個以上
ＬＶ２０	「情報処理設備」が１個以上

これらのアイテムが存在している場合に、自動的にキャンプレベルは上昇します。

アイテムＬＶアイテム

以下にアイテムレベル上昇の為のアイテム及びその他の条件を記載します。
様々なポイントで必要なアイテムは入手する事が可能です。

LV01	つるはし	LV11	小型発電装置
LV02	スコップ	LV12	金属加工旋盤
LV03	ハンマー	LV13	トラック
LV04	ワイヤー	LV14	四輪駆動車
LV05	ノコギリ	LV15	大型発電装置
LV06	ハンドウインチ	LV16	金属探知器
LV07	チェーンソー	LV17	ブルドーザー
LV08	車両整備用具	LV18	クレーン車
LV09	アーク溶接機	LV19	移動給電車
LV10	ゴムボート	LV20	大型無線設備

これらのアイテムが存在している場合に、自動的にアイテムレベルは上昇します。

ゲームの進め方

始めはパーティー編成

オープニングが終了したら、まず始めにサブコマンドの「ＰＡＲＴＹ」から編成コマンドを選択し救出した「亜沙子」をパーティー１に組み込んで下さい。

その他のキャラクターが発見、救出されるまではこの「亜沙子」と２人きりのパーティー１のみがコマンドを実行できる唯一のパーティーとなります。

衣食住の確保を

当初は食料や水は無いに等しく、まずは生き抜いて行く上で絶対に必要とされる水と食料の入手に全力を挙げて下さい。

開始場所から遠くないあたりにいくつかの商店の跡が発見されるはずです。

遠出は控えて、近辺の探索と発見物の回収を繰り返し実行する事でキャラクター達のＣＰも上昇し、ある程度の遠出にも耐えられるようになってくるはずです。

無理は避ける！

マップ１のエリアをくまなく探索して行く過程で遭遇する「ＮＰＣ」やその他のキャラクター達をメインキャンプに収容し、複数パーティーでの行動を目指してアイテムやキャラクター、資材などを入手、成長させておきましょう。

収容キャラクターを増加させるためのキャンプＬＶやキャンプ増築などのコマンドを有効に活用し、それぞれのコマンド（役割）に特化したパーティーを構成して行くのが最もバランスのよい進行になるはずです。

ＮＰＣとの戦闘について

ゲームを進める上で「ＮＰＣ」との遭遇による戦闘はさけることはできません。

戦闘はどのような結果に終わってもキャラクター達に様々な影響を及ぼします。

多くの「ＮＰＣ」を殺戮していく場合には、「ＮＰＣ」との戦闘を重ねる毎により厳しさを増して行きますが、逆に逃げてばかりいるのもキャラクターにあまり良い影響を及ぼしません。

「バランス」こそが真のサバイバルの鍵となる事を肝に命じて下さい。

マップクリア

所定の条件を満たしていれば、マップ２への移動が許可されることになります。
ただし気をつけなければいけない事として「マップを移動する際には移動不可能なアイテムは廃棄しなければいけない」という事です。
無人島物語３のアイテムには「移動属性」が存在します。
簡単に説明すると、大きいモノは持ち運びができないという事です。
現在の入手アイテムの中に移動できないアイテムが含まれている場合には「あきらめて廃棄して次のマップへ移動するか」「もう少しこのアイテムを活用してこのマップでＣＰなどを成長させるか」の選択を決定しなければなりません。
十分なアイテムとパラメーターを確保したならば、いよいよマップの移動です。
新たな光景があなたを待っています。

アイテムとイベント

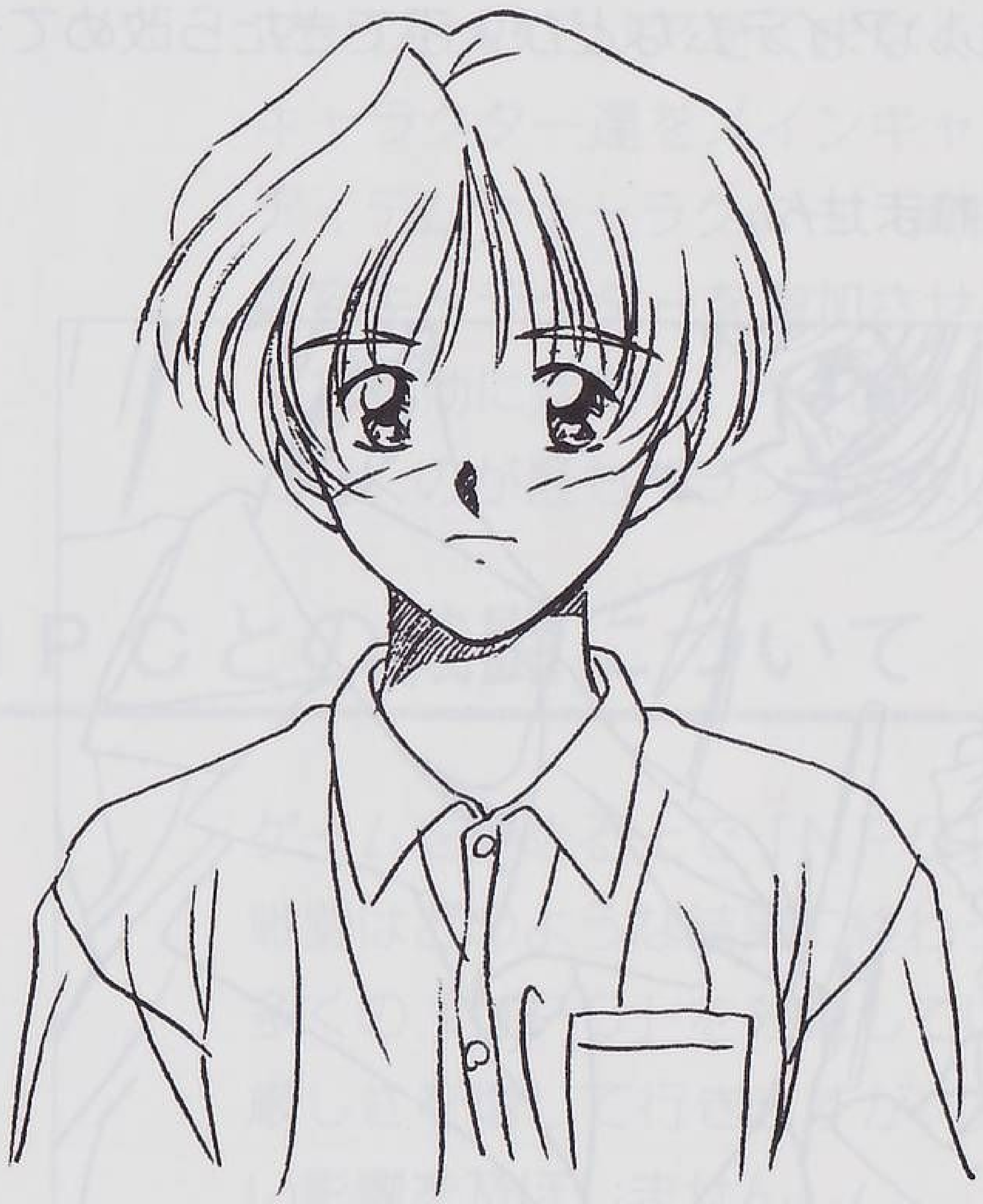
発生する事件（イベント）の中には、特定のアイテムを入手（発見するかもしくは作成する）しておかなければ解決できないイベントが存在します。
一度であきらめずに覚えておいて、新しいアイテムなどが入手できたら改めてその場所を訪れてみましょう。
新たな展開があなたを待っているかもしれません。

キャラクター紹介

北里　亜沙子
ASAKO KITAZATO

港都区立福祉センター勤務。２４歳。

仕事帰りに友人と神葛駅前交差点で待ち合わせ中に地震に遭遇。
優しく芯のしっかりした性格で、時に母親のような包容力の豊かさを見せる。
常に主人公のサポートにしっかりついていてくれるので、心強い存在である。
日常生活でも共働きの両親に代わって、小さな弟達の面倒をみている。
趣味は料理と演劇鑑賞。まさに、理想の女性のタイプである。

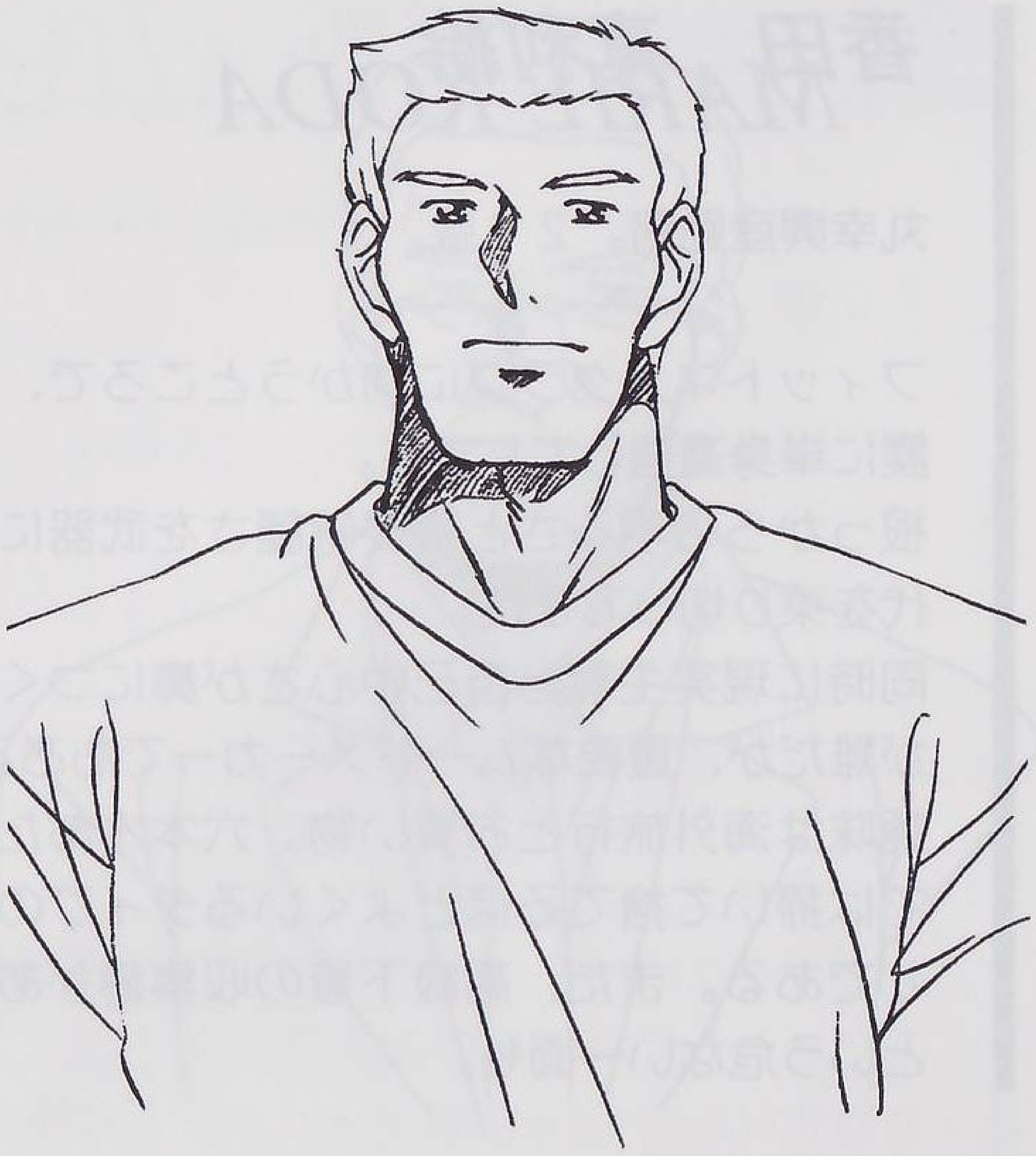


真崎　亮太
RYOTA MASAKI

都立明帝高校１年生。１６歳。

校庭を横切って部室に行こうとしていた矢先に地震に見舞われてしまう。
明るく朗らか、頭脳明晰。原理現象に通じているので、様々なところで活躍する。
なんでもはっきりさせないと気がすまない性分で、徹底的に真理を追究する情熱は専門家も舌を巻くほど。しかしその反面、融通がきかない短所も見られる。
趣味は天体観測と機械工作。典型的な理科系人間である。

渡部　大地
DAICHI WATANABE



浅間建設勤務。２８歳。

仕事場にて、地震遭遇。ただし最も危険な建設現場ではなく、飯場にいたために大事から免れた。
豪放磊落、曲がったことは大嫌いといった昔気質のあんちゃんである。
肉体労働など体を張ることに関しては、お約束通り右に出る者はいない。
あまりに短絡的なその無頓着さが欠点とも言えるが、とにかく憎めない心優しき大男。
現在、奥さんになってくれそうな彼女募集中。
趣味はどうやらパチンコの類いらしく、あまり言いたがらない。

仁科　琴美
KOTOMI NISHINA

鹿賀区立露口小学校６年生。１２歳。

学校から帰ってきて、一人でおやつを食べていたところ地震に襲われる。
とてもおとなしく気が弱いため、誰かが守ってやらなきゃ心をそそるマスコット的存在。趣味はテディベアのコレクション。持っている数も相当なもので、賞賛に値する。
そういうお店を見て回るのが日常の習慣であるため、小学生にしては地理に精通している。

香田　真利絵
MARIE KODA

丸幸興産勤務。２３歳。

フィットネスクラブに向かうところで、地震に単身遭遇してしまう。
根っからの明るさと容姿端麗さを武器に現代を乗り切ってきた。
同時に現実主義と自己中心さが鼻につくのが難だが、重要なムードメーカーでもある。
趣味は海外旅行とお買い物。六本木あたりでは掃いて捨てるほどよくいるタイプのＯＬである。また、高級下着の収集癖があるという危ない一面も。

篠原　拓巳
TAKUMI SHINOHARA

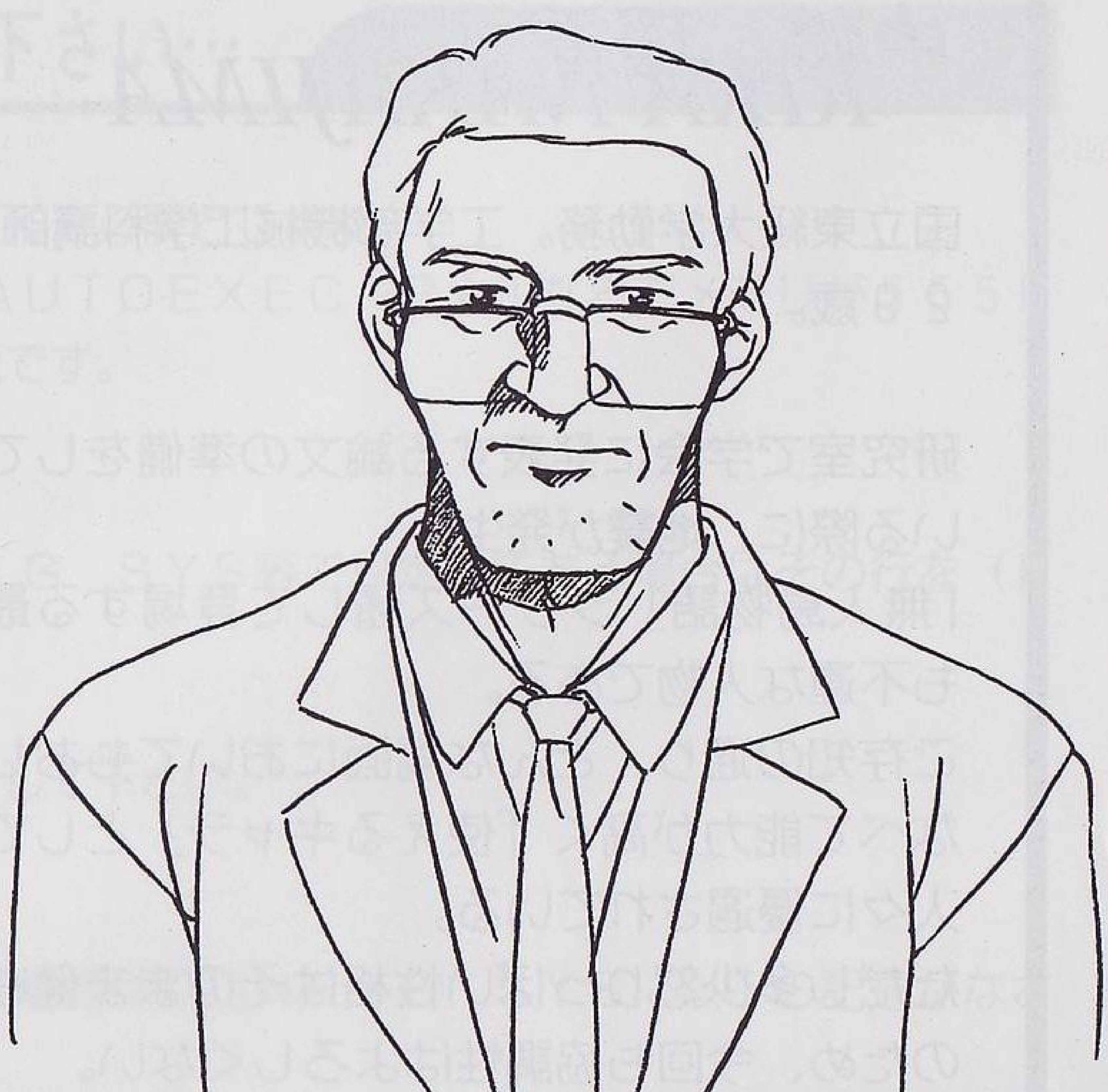
元陸上自衛隊勤務。東部方面１３実験師団所属。２９歳。

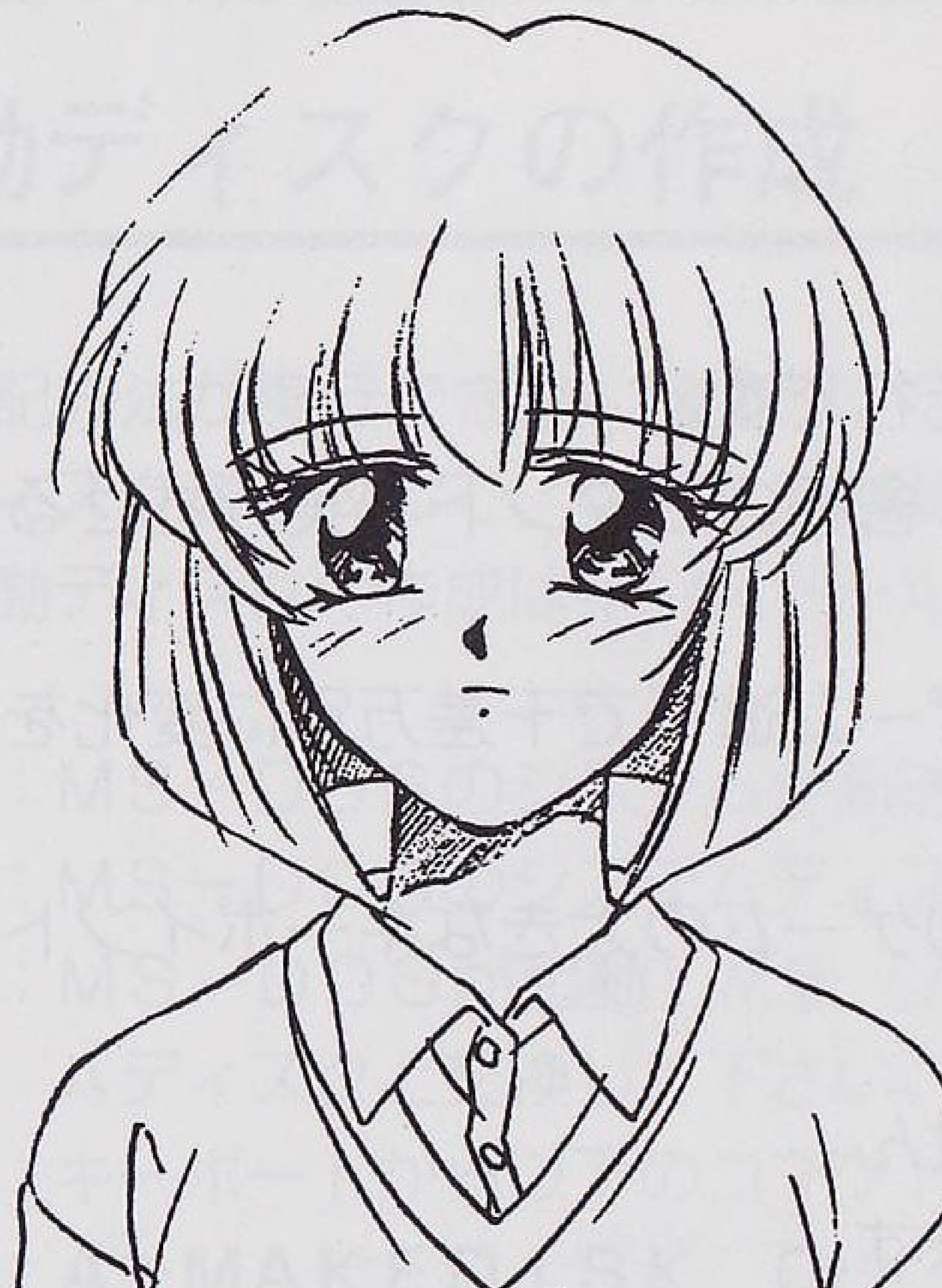
オフで自宅にいたところ地震が起き、身一つで飛び出した。
非常に合理的な性格と、人を傷つけることを苦痛に思わない気質でどちらかというと、敬遠されがちなタイプである。
だが、戦略等軍事的な物事には当然の如く長けているために、必要不可欠な存在でもある。
無口で無愛想な表面とは裏腹に、小鳥などの小動物をこよなく愛する意外な側面がある。

村上　義久
YOSHIHISA MURAKAMI

志水建設勤務。設計技師。４２歳。

帰宅途中で地震に遭遇。馴染みの雀荘のドアを開けた瞬間だった。
近郊にマイホームを持ち、妻、子供２人と典型的なサラリーマン生活を送っている。
仕事柄、大型建造物に造詣が深く年相応の経験を積んではいるものの、生来気弱で流されやすい性格に悩まされている。
助かりたい一心で仲間に加わってはいるものの、哀しいかな人望はない。



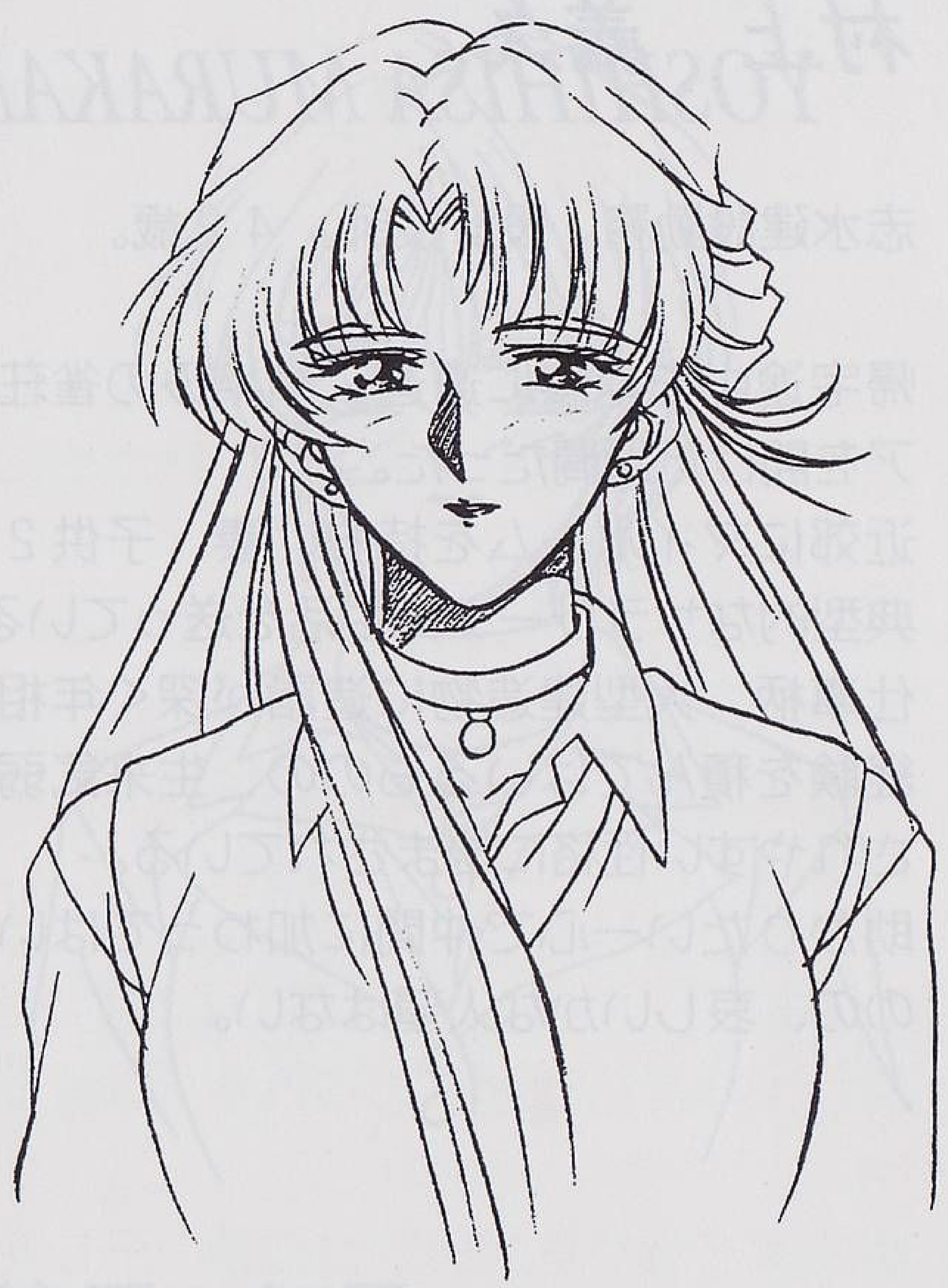


城之内　雪華
SETSUKA KINOUCHI

私立慈聖女子学園２年生。１７歳。

学校から帰宅、執事を相手にチェスに興じていたところ、この地震に遭遇した。
良家の一人娘、完全なるお嬢様である。
生まれながらに兼ね備えた上品さと優雅な身のこなしは、この殺伐とした状況下では異色であるが、意外なことに適応力、汎用性に富んだキャラクターである。
趣味は言うまでもないが、お花にお茶、日本舞踊にお琴と凡人が思いつくような類いはたいていこなせる。

中嶋　理香
RIKA NAKAJIMA



国立東経大学勤務。工学部機械工学科講師。
２９歳。

研究室で学会に発表する論文の準備をしている際に、地震が発生。
「無人島物語」シリーズ通して登場する最も不運な人物である。
ご存知の通り、どんな場面においてもおしなべて能力が高く「使えるキャラ」として人々に優遇されている。
ただし多少怒りっぽい性格はそのまま健在のため、今回も協調性はよろしくない。
とは言え、今回も無事生還（？）して欲しいものである。

その他の登場人物
OTHER PEOPLE

無人島物語には、その他大勢の人物が登場します。
ゲーム中で「ＮＰＣ」と呼ばれるキャラクターたちがそれです。
このＮＰＣはその他の名称を持つキャラクターと同様、各種のコマンドを実行させることが可能です。
登場するＮＰＣたちの能力は、主人公であるあなたのゲーム進行で千差万別に変化をして行くことになります。
このＮＰＣたちに対して、いかに対応して行くかがこのゲームの大きなキーポイントとなります。
中にはとても優秀なＮＰＣが含まれているかもしれません。
彼らが活躍できるか否かはあなたの双肩にかかっています。

トラブルシューティング

ゲームが起動できない場合にお読み下さい…

この無人島物語はＭＳ－ＤＯＳのメモリを**５５５ＫＢ**必要とします。
お手持ちのパソコンのＣＯＮＦＩＧ．ＳＹＳやＡＵＴＯＥＸＥＣ．ＢＡＴなどでメモリが５５５ＫＢ以下になっている場合はゲームの起動が不可能です。
以下の方法をおためし下さい。

１：日本語入力システム（ＦＥＰ）がＣＯＮＦＩＧ．ＳＹＳ等で設定してある場合はその行を（ＲＥＭ）で無効にして下さい。
例）ＲＥＭ　ＤＥＶＩＣＥ＝・・・・・
２：ＢＵＦＦＥＲＳを１０、ＦＩＬＥＳを１０として下さい。
例）ＢＵＦＦＥＲＳ＝１０
ＦＩＬＥＳ＝１０
３：ＭＳ－ＤＯＳ、ＶＥＲ５．０以上をお使いの場合はＣＯＮＦＩＧ．ＳＹＳに以下の記述がなされているかを確認して下さい。
ＨＩＭＥＭ．ＳＹＳがデバイスで指定されているか？
ＥＭＭ３８６．ＥＸＥが実行されているか？
ＤＯＳ＝ＨＩＧＨ，ＵＭＢの指定があるか？

上記の３行が記述されていない場合には、そのＣＯＮＦＩＧ．ＳＹＳに以上の３行を追加して下さい。

起動ディスクの作成

上記方法が実行できない場合は、フロッピーディスクからの起動によりゲームを起動する為の起動ディスクを作成して、ゲームを起動して下さい。
起動ディスクの作成はインストールが正常に修了した後に実行して下さい。

１：ＭＳ－ＤＯＳのシステムが転送されているフロッピーディスクを一枚用意します。
２：ＭＳ－ＤＯＳのシステムディスクをフロッピードライブに入れパソコンをリセットして下さい。
３：ＭＳ－ＤＯＳが起動した後（Ａ>と表示されます）フロッピーディスクを『無人島物語３』のＡディスクと交換して下さい。
４：キーボードから以下のコマンドを入力して、リターンキーを押して下さい。
Ａ>ＭＡＫＥＤＩＳＫ　Ｃ：
（インストールした先のハードディスクがＣドライブであった場合）
５：画面の指示に従って起動ディスクを作成して下さい。

以上の点を改善してもゲームが起動しない場合には、弊社ユーザーサポートセンターまでご連絡をお願いいたします。

Staff

EXECUTIVE PRODUCER / HIDEO TAKANO

PRODUCER / OSAMU SHIMIZU

DIRECTOR / TAKAHIRO SHIMOSE

CHARACTER DESIGN / SHIGEO SATOH

MAIN PROGRAMMER / MAKOTO KOBAYASHI

SCENARIO WRITER / MAKOTO KATSUBE

PROGRAMMER / MAKOTO KAWASAKI

PROGRAMMER / KAZUNORI SUZUKI

ASSISTANT PROGRAMMER / TOM SAKURAI

GRAPHICS DIRECTOR / MIKA KOJIMA

SYSTEM GRAPHICS / HIROMICHI HOSHINO

GRAPHICS ASSISTANT / MASASHI TOYOTA

ASSISTANT PLANNER / YOSHIYUKI FUJITA

ASSISTANT PLANNER / KUBO SUKEHEI

ASSISTANT PLANNER / SHIHO SAKAI

ADVERTISING / YAYOI OZAWA

ARTWORKS / RYO FUKUSHIMA

DUPLICATION / JUNJI FUJITA

■ お問い合わせシート

ご購入年月日：　　　　年　　月　　日 ご購入店名：
（ふりがな） ご　氏　名： ご　住　所： お電話番号：　　（　　　）
◇使用機種名 パソコン本体　機種名： ディスプレイ　機種名：
◇ハードディスクの有無　□無　□有 メーカー機種名：
MS－DOS　バージョン（　　　）：（NEC・EPSON）製
◇その他増設されているハード ハード名： メーカー： 機種名：
◇症状（できるだけ詳しくお書き下さい）

※コピーしてお使い下さい。

Media Entertainment Company

発売：㈱ケイエスエス
ユーザーサポート係 TEL.03-5702-5615
販売：㈱日本ソフトシステム
〒142 東京都品川区戸越1-6-7／TEL.03-5702-5411

©1996 KSS